http://www.oldgamesitalia.net/

K

Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.9
SETTEMBRE 1989
Lire 5000

...INI-CONSOLE ATARI

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SPECIALE CES
TUTTE LE NOVITÀ DI CHICAGO:

...IE BOY
Un Nintendo tascabile
•BATTLETECH
Il primo coin-op multi-giocatore
•TURBOGRAPHX 16
Il nuovo PC Engine
•COSMIC OSMO
Il gioco più grande del mondo

MUSICA
Suoni campionati

GRAFICA
Galleria di Amiga Paint

© Gruppo III/70 Pubblicazione mensile Spedizione in abbon...

Glénat

RECENSIONI
INDIANA JONES • WEIRD DREAMS • FALCON MISSION DISK • CITADEL
THE NEW ZEALAND STORY • PHOBIA • XYBOTS • ARTHUR ...e altre ancora

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DALLO SPAZIO, CON IL SUPER COMPUTER DELL'ANNO

MISSIONE SPECIALE

"ACTION PACK"

Diventa subito Agente Speciale con il supercomputer ZX SPECTRUM e il tuo video si trasformerà in un mondo di fantastiche avventure spaziali.
"MISSIONE SPECIALE" ACTION PACK è il kit completo che hai sempre sognato, con tutto quello che ti occorre per un divertimento senza fine:

• computer 128KB-RAM • joystick • pistola a raggio • 6 videogames entusiasmanti.

Corri ad arruolarti negli Agenti ZX Spectrum presso tutti i più importanti negozi di giocattoli.

sinclair

OPINIONE Comunicazione Integrata

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

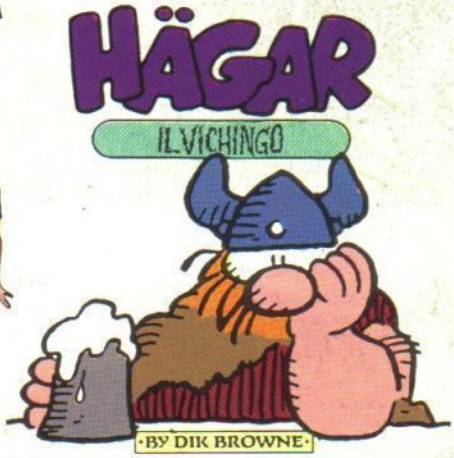
http://www.oldgamesitalia.net/

è uscito

HITCOMICS

DIVERTENTISSIMISSIMO CON

L'ARCA



Glénat

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

9 KKKOKKK

USPI
Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo redattore
Alberto Rossetti

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Gianfranco Brambati, Alex Badalich

Collaboratori
Vincenzo Beretta, Fabio Castellano, Monica Danna, Alessandro Diano, Kyriel, Danilo Lamera, Luca Massaron, Adele Nardulli, Tiziano Toniutti, Antonio Visca

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

La corrispondenza va indirizzata a:
K-Studio Vit, via Aosta 2, 20155 MILANO

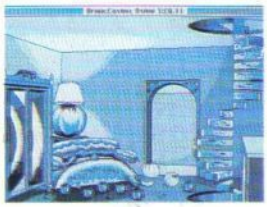
ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L.10000
Abbonamento annuo: L.45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno o vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA
via Ariberto 24
20123 MILANO

© Studio Vit
KAPPA utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP B&CP UK
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

SPECIALI

DISPACCIO DAL CES.....12
Il futuro dei giochi potrebbe essere nelle vostre mani. Leggete il box *In palmo di mano* per un primo assaggio e poi l'articolo per conoscere il futuro della tecnologia del divertimento elettronico..

COSMIC OSMO ..26
Tll gioco più grande del mondo - e un concetto completamente nuovo per i giochi da computer, basato sul sistema Hypercard della Apple.

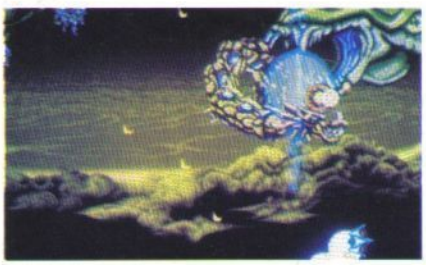


C-C-CAMPIONAMENTO 72
Cos'è? Come si fa? Quanto costa? E come procurarsi quei piccoli aggeggi che collegate al vostro computer per renderlo possibile.

GALLERIA D'ARTE.....74
Anche voi potete farlo se volete! Una serie di disegni di artisti elettronici "non professionisti" d'oltre Manica, in attesa di vedere quelli fatti da voi.

DA GIOCARE

SALA GIOKI.....24
Finalmente! Un altro gemma elettronica dal team che ha creato *R-Type*. Il suo nome è *Dragons' Breed*.



PROVE SU SCHERMO.....29
Divertiti in vacanza? Bene, ora che siete ben abbronzati e riposati preparatevi a riprendere il vostro posto davanti al vostro computer. Questo mese ci sono un mucchio di giochi pronti per voi, qualunque sia il vostro genere preferito. Leggete il menu della casa nella colonna a fianco.

PROVE SU SCHERMO

Succosa edizione di prove su schermo con molti giochi interessanti e meritevoli di attenzione

K-GIOCHI

CITADEL
Activision.....34
FALCON MISSION DISK
Spectrum Holobyte/Mirrorsoft.....33
RAINBOW ISLANDS
Firebird.....36

...e il resto...

AFRICAN RAIDERS *Tomahawk*.....51
CIRCUS ATTRACTION *Golden Goblins*.....42
DOMINATOR *System 3*.....52
GARFIELD'S WINTER CHALLENGE
The Edge.....53
JACK NICKLAUS GOLF *Accolade*..40
JAWS *Screen 7*.....49
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE *Us Gold*.....35
LICENSE TO KILL *Domark*.....38
LIFE & DEATH
Mirrorsoft.....32
MR. HELI *Firebird*.....48
NEW ZELEAND STORY *Ocean*.....36
PHOBIA *Imageworks*.....43
SPHERICAL *Rainbow Arts*.....50
THE CHAMP *Linel*.....46
THUNDERBIRDS *Grand Slam*.....47
VIGILANTE *Irem/US Gold*.....39
WEIRD DREAMS *Rainbird*.....30
XYBOTS *Tengen*.....41

A Chicago sono stati presentati diversi prodotti che potrebbero rivoluzionare la tecnologia dei giochi, tanto quanto hanno fatto qualche anno fa i 16-bit. Leggete di questo ed altro alle pagine 12-16 e restate a bocca aperta.

IN PALMO DI MANO

L'Atari ha lanciato una mini-console portatile a colori, con processori custom in grado di generare prospettive in 3D rapidissime. Alcuni titoli sono già pronti altri sono in fase di sviluppo. Guardate le schermate eleggete le specifiche tecniche, ma non dimenticate di informarvi sul concorrente tascabile della Nintendo e sulla nuova console a 16-bit giapponese.

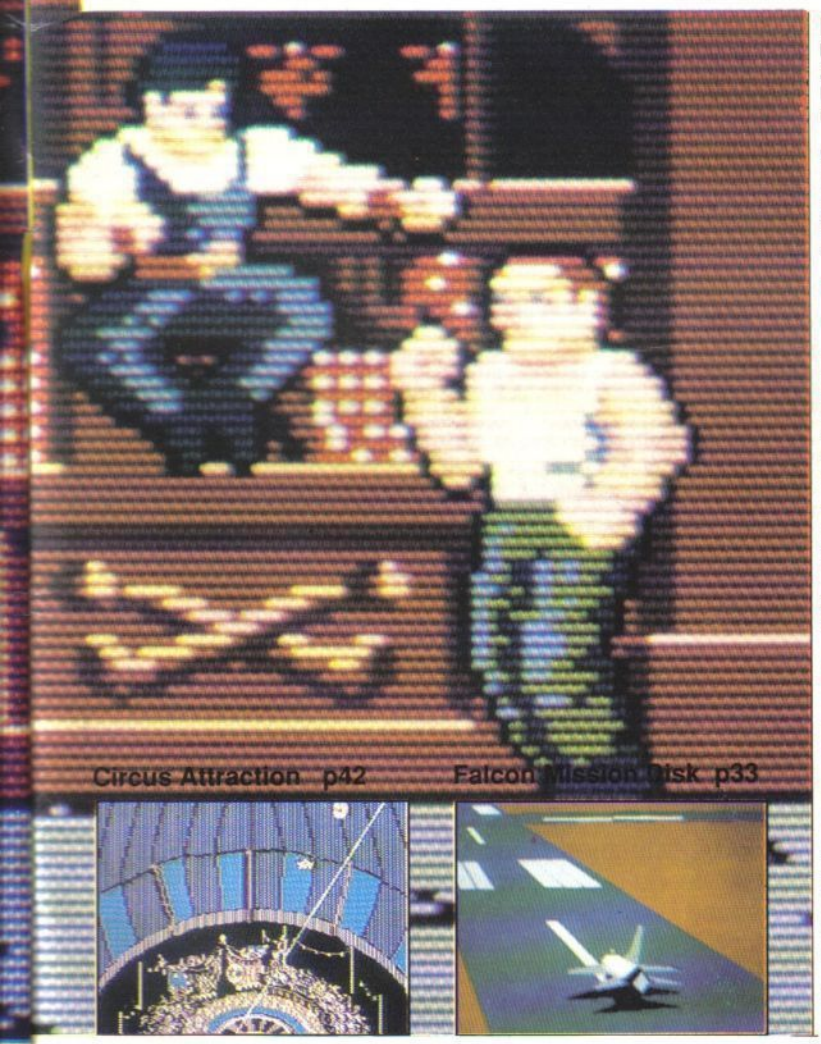
K AL SIM NEL PADIGLIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUERRA FRATRICIDA

L'articolo di questo mese sul Consumer Electronics Show di Chicago rende chiara una cosa: che oggi nel mondo dei videogiochi il settore che tira è quello dei giochi per console. Non si può negare che le mini-console a colori portatitili, se non addirittura tascabili, sono un oggetto veramente attraente. Anche per le case di software, che stanno facendo carte false per aggiudicarsi la possibilità di fornire giochi per i vari sistemi. Con tutto questo fermento, cosa succederà al vostro vecchio computer? Siamo destinati a dover assistere ad uno scontro frontale tra console e computer? E se così fosse, chi vincerà? A queste e ad altre domande risponde l'articolo a pag. 12 del nostro inviato a Chicago.



Circus Attraction p42

Falcon Mission Disk p33

NUOVE VERSIONI 54
Fa arrabbiare, vero? La stupenda recensione di *Teenage Armchair Honved Fan*, pubblicata il mese scorso, era per l'Aquarius. Niente paura, questo mese ce ne saranno sicuramente anche per il vostro computer. Andate a guardare...

TRICKS 'N' TACTICS 59
I giochi in Italiano imperano: la soluzione completa per la versione italiana di *Zak MacKracken* e un mucchio di suggerimenti per arrivare a buon punto in *Kult*. Poi qualche consiglio per *Achipelagos* e vari trucchi per la console Nintendo.

REGOLARI

NOTIZIE.....5
Altre notizie dal CES che allargano i confini del mondo dei giochi per computer... è nata l'associazione di autori di software... a Londra apre un museo di videogiochi... voci di un nuovo Atari...più tutto quello che conta sapere sul mondo del divertimento elettronico.

K-BOX 78
Da questo numero Bill Marco Vecchi, il famoso BMV, non risponderà più alla posta. L'amore per la musica è stato più forte dell'aumento di stipendio promesso. Un addio? Chissà, forse, un arrivederci. Prende il suo posto Brambo's. Sarà difficile sostituire BMV, ma siamo sicuri che Brambo's ci riuscirà.

ADVENTURES.....66
La recensione del nuovo gioco della Infocom, Arthur. Com'è in confronto a Lancelot della Level 9? Più un bel po' di trucchi, consigli, ecc. Altro che un bel po'! Ci sono più consigli, trucchi, ecc. di quanti giochi abbiate mai giocato. E naturalmente, non manca l'angolo di Kyriel.

PAGINE GIALLE 80
ALa guida ai giochi per Macintosh, i vostri annunci, una lettera speciale dalla Cinemaware e tanto altro ancora....

ONE RISERVATO AI VIDEOGIOCHI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74
® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

VIENI A TROVARCI AL SIM 14 — 18/9/89 PRESSO IL "VIDEOGAMES POINT" STAND D1 PAD. 7

VIENI a trovarci: in Via Napoleona 16 a Como c'è il più grande assortimento di software **ORIGINALE** per il tuo computer!!

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

VUOI ricevere il nostro bellissimo catalogo **GRATUITO** tutto a colori? Telefona **SUBITO** allo (031) 30.01.74

PUNTA AL MASSIMO: SOLO SOFTMAIL E' LA TUA GARANZIA DI QUALITA' E SERVIZIO!

ACCESSORI	
Copri mouse	20.000
Copritastiera A500	25.000
Copritastiera IIGS	39.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Game card PC/Konix	49.000
Joy. Macintosh	99.000
Joy. Mac IV (ADB)	150.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Turbo Pedal	59.500
Joy. Wico Apple/PC	65.000
Mouse doctor	25.000
Porta mouse	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000
Tappetino mouse	22.500

LIBRI/HINTS & TIPS	
Bard's tale: vari	telef.
Deathlord	19.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Gunship academy	25.000
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds	25.000
Sierra on Line: vari	telef.
Starflight	25.000
Ultima: vari	telef.
Wasteland	16.500
Zak McKracken	telef.

AMIGA	
A-Max	telef.
African raiders	45.000
Airborne ranger	59.000
Bal.of power 1990	49.000
Barbarian II	39.000
Battlehawks	29.000
Bio Challenge	39.000
Bismarck	59.000
Castle warrior	telef.
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Dragon's lair (1Mb)	75.000
Dragon ninja	39.000
Dungeon master1Mb	59.000
Fire brigade	85.000
Forgotten worlds	25.000
Grand monster slam	29.000
Grand prix circuit	69.000
Gunship	59.000
Heroes of the lance	49.000
Hint disk	29.000
Kick off	29.000
Kult	59.000
Lords of Rising Sun	69.000
Microsoccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Navy moves	29.000
Neuromancer	telef.
Phobia	39.000
Photon paint 2.0	215.000
Populous	55.000
Data disk	telef.
Powerdrome	telef.
Power struggle	29.000
Renegade	39.000
Running man	29.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000
Scenery FS II #9	39.000
Sex vixens in space	55.000
Silk worm	39.000
Sword of Sodan	69.000
Tech	39.000
Test drive II	telef.
Data disks	telef.
TV sport football	59.000
Virus Killer ITA	29.000
Workbench 1.3	45.000
Zak McKracken (ita)	49.000

CBM 64/128 CASS.	
Add: Heroes..lance	29.000
Barbarian II	18.000
Defender ... crown	12.000
Dragon ninja	15.000
Forgotten worlds	telef.
Grand Prix Circuit	22.000
Kick off	18.000
Microsoccer	39.000
Red Heat (Danko)	18.000
Renegade III	15.000
R-Type	18.000
Rock star	18.000
Running man	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Silk worm	18.000
Vigilante	telef.
Zamzara	7.500

CBM 64/128 DISCO	
Add: Hillsfar	49.000
Annals of Rome	29.000
Barbarian II	25.000
Battle tech	39.000
Circus attractions	15.000
Defender ... crown	15.000
Ferrari F1	telef.
Fire King	49.000
Forgotten worlds	telef.
Grand monster slam	15.000
Grand Prix Circuit	29.000
Instant music	25.000
Journey ... earth	21.000
Kick off	21.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microsoccer	49.000
Neuromancer	39.000
Phobia	18.000
Powerplay hockey	29.000
Project firestart	39.000
Real Ghostbuster	25.000
Red Heat (Danko)	21.000
Rocket Ranger	39.000
Running man	21.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Silk worm	21.000
Spherical	15.000
Test drive II	telef.
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Vigilante	15.000
War in middle earth	25.000
Wasteland	39.000
Zak McKracken	telef.

AMSTRAD 464 CASS.	
Barbarian II	18.000
Crazy cars II	18.000
CY Adv flight trainer	18.000
Dragon ninja	18.000
Forgotten worlds	15.000
Microsoccer	39.000
Red Heat (Danko)	15.000
Renegade III	15.000
Silk worm	18.000
Soccer spectacular	29.000
Vigilante	15.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 3"	
Add: Hillsfar	59.000
Battlechess	59.000
Flight simulator 3.0	99.000
Grand Prix Circuit	59.000
Genghis Kan	99.000
Nobunaga's amb.	99.000

MS-DOS 5"	
Abrams battle tank	59.000
Battlechess	59.000
Ferrari F1	telef.
Flight simulator 3.0	99.000
F16 Combat pilot	55.000
F19 Stealth fighter	79.000
Grand Prix Circuit	59.000
Grand monster slam	29.000
Millennium 2.2	49.000
Prime time	69.000
Pro beach volleyball	49.000
Sex vixen in space	69.000
Street fighter	29.000
Test drive II	59.000
Data disks	telef.
Waterloo	59.000

MS-DOS 3" & 5"	
Adv.dungeon&dragons	*tel*
American civil war II	59.000
Battlehawks	39.000
C.Y. AFT 2.0	69.000
Defender ... crown	59.000
Fire brigade	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Rocket Ranger	59.000
Under fire	69.000
688 attack sub	69.000

ATARI ST	
Airborne ranger	59.000
Barbarian II	39.000
Battlechess	59.000
Battlehawks	39.000
Bio Challenge	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Dragon's Lair	telef.
Ferrari F1	telef.
Forgotten worlds	29.000
Grand monster slam	29.000
King of Chicago 1Mb	39.000
Microsoccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Populous	55.000
Red heat Danko	39.000
Renegade	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Silk worm	39.000
Virus Killer	telef.
Zak McKracken	59.000

SPECTRUM 48K CASS.	
Add: heroes lance	18.000
Arcade muscle	18.000
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
Forgotten worlds	15.000
Microsoccer	29.000
Renegade III	15.000
Silk worm	18.000
Skate or die	18.000
Vigilante	15.000

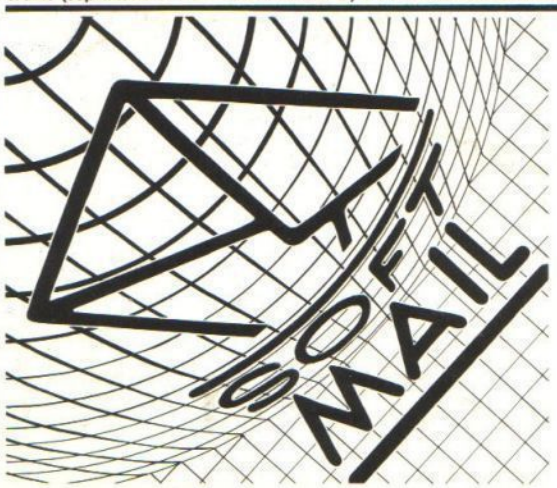
MSX CASS.	
Barbarians	18.000
Chicago 30's	15.000
Flight simul. II (cart.)	59.000
Game over I+II	18.000
Navy moves	18.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Pac land	15.000
3D Pool	15.000

MACINTOSH	
Arkanoid	59.000
Cosmic osmo	125.000
F16 Falcon 2.0	99.000
Gauntlet	79.000
Life & death	85.000
Mac Golf Classic	149.000
Reach for the stars	69.000
Shogun	89.000
The Bard's tale I	69.000

APPLE II GS	
Alien mind	89.000
Deja vu II	telef.
Dungeon M. (1Mb)	69.000
Neuromancer	79.000
Red october	69.000

APPLE II	
American civil war	69.000
Dragon ninja	55.000
GEOS	telef.
Newsroom	39.000
Test Drive	59.000
Ultima trilogy	89.000
Wasteland	69.000

Da oggi il privilegio di essere cliente SoftMail è anche un segno di vera distinzione che puoi portare tutti i giorni. Realizzata in numero limitato e riservata in ESCLUSIVA a chi, come te, preferisce SoftMail, la T-Shirt più di moda dell'anno è già pronta da indossare. Come ottenerla? Effettua un ordine (soprattutto se non sei ancora cliente) e verrai immediatamente in possesso di tutte le informazioni e dei primi, coloratissimi e misteriosi SPOT.



Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
K		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. ___ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI UN NUOVO ST

Secondo le voci che circolano tra gli addetti ai lavori inglesi, un nuovo super Atari ST - "STE" - sarà in grado di migliorare le prestazioni dell'Amiga nei campi del suono e della grafica, due aree chiave!

L'Amiga fu lanciato quattro anni fa ad uno scintillante party newyorkese alla presenza di celebrità come Debbie Harry e Andy Warhol per dare all'Amiga credibilità artistica. Negli ultimi mesi si è speculato molto su un "upgrade" dell'Amiga o su una possibile Console Amiga.

Sfortunatamente, sembra che tutto debba rimanere speculazione. Nonostante le voci di un nuovo Atari STE, la Commodore non intende sbottonarsi. Il segreto è ben tenuto e verrà annunciato, se è il caso, quando sarà il momento. Daltronde in Italia la Commodore non ha bisogno di difendersi dallo STE, visto che l'Amiga sembra in grado di "tenere la posizione" da solo. Non si sa niente neanche sulla molto chiacchierata Console Amiga: si pensa che sia un'Amiga senza la tastiera, ma non si sa altro.

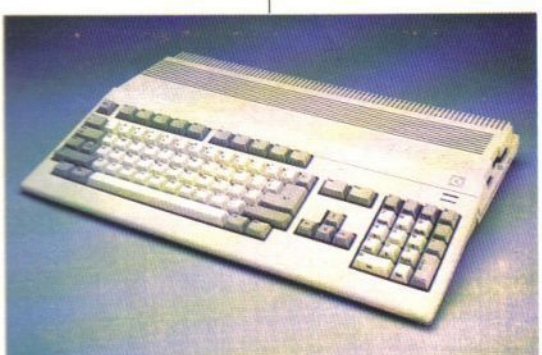
STE

Nel frattempo, l'STE della Atari è un'ulteriore evidenza del progressivo sviluppo della gamma ST da parte di Tramiel. Se le cose vanno avanti così, nel 2000 avremo un ST con manopole sufficienti per pilotare una nave da guerra. E naturalmente ci si potrà ancora far girare Oids, non è vero?

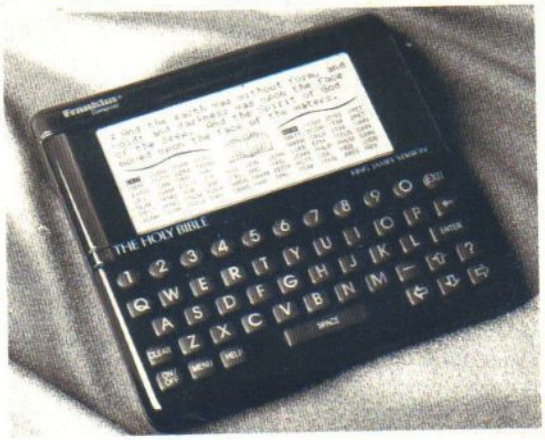
Forse si potrà se l'STE sarà come si vocifera. Con una paletta di 4096, 256 dei quali sullo schermo contemporaneamente, è decisamente molto meglio dei 32 colori dell'Amiga ed è un bel passo in più dai 16 colori dell'attuale ST. Allo stesso tempo, il vostro software attuale per l'ST dovrebbe girare ugualmente benissimo. Le case di software dovrebbero adottare un insolito metodo di immagazzinaggio: su un lato del dischetto il sorgente specifico per l'STE, sull'altro il normale sorgente per ST.

Ovviamente, tutto ciò è speculazione, dato che l'Atari deve ancora confermare l'esistenza dell'STE, nonostante i resoconti della stampa e le ben fondate voci. C'è un'ottima ragione per questa politica - se esiste un "grasso" STE dietro l'angolo, chi comprerà un ST proprio adesso?

Beh, chi è interessato ad un ST potrebbe comprarlo. Non dimenticate che l'STE è ancora da venire, mentre l'ST è decisamente una realtà. E se vi state chiedendo se dovreste prendere un Amiga adesso o dopo, decidetevi per adesso, perché il messaggio dalla Commodore è chiaro: quello è IL computer Commodore...



L'Amiga – perfetto così com'è, secondo la Commodore. L'Atari deve pensarla nello stesso modo - l'STE serve proprio a scalzarlo.



Gli appassionati Hi-Tech di tendenza religiosa potrebbero avere presto qualcos'altro da infilare nelle loro valigette di metallo oltre alla Filofax: la prima Bibbia Elettronica del mondo.

La sacra bibbia "tascabile" è stata lanciata ufficialmente in giugno al Summer Consumer Electronics Show di Chicago. La bibbia è prodotta dalla Franklin Computer del New Jersey, i quali dicono della loro macchina che "Da quando Guttenberg ha prodotto la prima bibbia stampata cinque secoli fa, non c'è mai stato un progresso così drammatico nella forma di questa complessa e significativa opera come questo".

La Franklin Holy Bible contiene sia il nuovo che il vecchio testamento e potete localizzare un determinato passaggio toccando semplicemente un tasto. Disponibile in due versioni (cattolica e protestante). A Natale nei negozi?

SIMULATORE SANGUE E BUDELLA

D'accordo, finiteci con uno scalpello. Ormai non abbiamo più niente da vedere né scoprire. Il più raccapricciante simulatore mai creato è arrivato in redazione sotto forma di "Life and Death" (Vita e Morte) - scritto sulla confezione c'è: "TU sei il chirurgo..."

Per farvi venire la voglia di operare la confezione contiene guanti e mascherina da chirurghi. Descritto come "il primo film medico interattivo del mondo" *Life and Death* vi fa provare cosa vuol dire "tagliare della carne viva e avere la terrificante responsabilità di una vita umana nelle proprie mani". La confezione contiene inoltre un Manuale di Procedure Operative, un glossario di 25 pagine di terminologia medica e descrizione di strumenti chirurgici, e un memo del Dr David Lindstrom, Capo Chirurgo del Toolworks General Hospital.

Nel corso del gioco dovete parlare col vostro paziente, leggere cartelle, ordinare raggi X, ultrasuoni, analisi del sangue e altri esami di laboratorio. Quando siete certi della vostra diagnosi è il momento di afferrare il bisturi.

Il gioco è stato prodotto dalla Software Toolworks - che viene distribuita in Inghilterra dalla Mindscape. Nel caso che qualche esperto di *Life and Death* si sentisse così sicuro di sè da voler fare il chirurgo sul serio, il gioco suggerisce che "IN NESSUNA CIRCOSTANZA si deve fare affidamento o essere influenzati dal materiale del gioco per prendere decisioni relative alla salute di una persona". Se gli è venuto in mente di mettere questa precisazione, vuol dire che c'è da preoccuparsi, no?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BELLEZZE AMERICANE

Prime impressioni sui nuovi titoli USA per la fine '89...

Ecco qui un'occhiata veloce ai titoli che siamo riusciti a sbirciare al CES. Dovrebbero arrivare da noi molto presto...

Al momento sembra essere in voga il circo ed anche la Mindscape vuole inserire il suo nome nella crescente lista di case che offrono "numeri" da circo. *Fiendish Freddie's Big Top O'Fun* è stato scritto da Chris 'Infiltrator' Gray per la casa di software di Chicago - potrebbe essere il migliore di tutti. Sono disponibili sei "numeri": Tuffi da trampolini altissimi, Proiettile umano (vedi foto), Lancio dei coltelli (idem), Giocoliere, Equilibrista sul filo Trapezio. Le versioni per Amiga, ST e IBM PC saranno disponibili in autunno.

Vette della Spectrum Holobyte prevede un concorso (chissà se varrà anche per l'Italia?) con in premio una vacanza automobilistica nella soleggiata California alla guida di una fiammante Corvette rossa (così che il vincitore potrà spandere...). Pare certo che il gioco eleverà lo standard dei simulatori di guida proprio come ha fatto Falcon (sempre della SH) per i simulatori di volo. Le notevoli caratteristiche di Vette includono manovrabilità sensibilissima, inversioni a U, grafica eccellente sia per i terreni che gli edifici, compresa un'accurata riproduzione delle strade e dei contorni di San Francisco, la scelta tra tre Corvette con diverse prestazioni e una veduta in prospettiva multipla di lato, di fronte e dall'alto. Disponibile "verso la fine dell'anno" per Amiga, ST, IBM, PC e Macintosh.

L'ex-Infocom Brian Moriarty, creatore dei famosi *Beyond Zork* e *Wishbringer* ha appena terminato una nuova avventura fantasy per la Lucasfilm intitolata *Loom*. Il gioco viene fornito con un audio dramma di 30 minuti su cassetta. Prodotto professionalmente con un cast di "sette attori e suono di qualità CD", afferma la Lucasfilm. Una classica battaglia contro il male con un eroe di nome Bobbin e ambientata nell'Epoca delle Grandi Gilde. Lo scopo del nastro, secondo Moriarty, è di creare un vivido sfondo per il gioco senza che il giocatore debba "leggere un romanzo prima di accendere il computer". L'uscita è prevista per settembre per Amiga, ST e PC IBM.

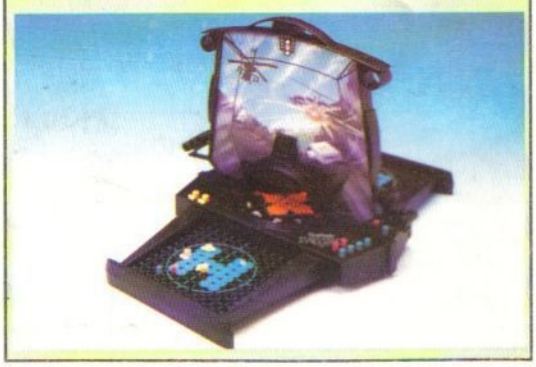
Signore e signori, il Proiettile umano in Fiendish Freddie.

...ed ora ecco a voi il Lanciatore di Coltelli

Ruote che slittano su questa Vette per PC EGA

ALTRO CHE BATTAGLIA NAVALE!

A Chicago le Saitek Industries hanno tolto il velo alla loro ultima creazione nella gamma di Battleships computerizzati (cioè "battaglia navale"): si chiamano Sonar Subhunter e Helicopter Gunships. I giochi si svolgono come le battaglie navali tradizionali con un pannello che nasconde il "campo" di ogni giocatore. A ravvivare il gioco ci sono diversi abbellimenti grafici e sonori inseriti nel pannello divisorio - come esplosioni e altri effetti sonori, tra i quali addirittura la voce del vostro Ufficiale Comandante. Naturalmente, potete già mettere le mani su una versione computerizzata di Battleships se avete un'Amiga, per gentile concessione dell'Elite (nella compilation per 16-bit The Story So Far, Vol. I). Le idee per i vecchi giochi non muoiono mai, pare, vengono semplicemente ridistribuite in versioni elettroniche.



EHI, VOLETE DIVENTARE GIORNALISTI

Abbiamo in cantiere cose grosse e abbiamo bisogno di un redattore part-time. Se vi interessano i videogiochi ed i computer in generale, e volete intraprendere la carriera di giornalista, leggete tutti i particolari a pagina 57.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

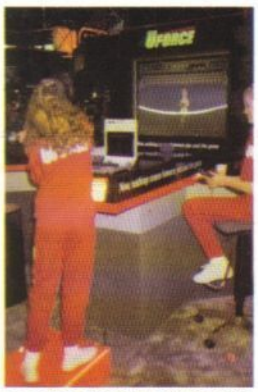
http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDOMANIA

Visto che le licenze per produrre giochi su cartuccia per il potente esercito di 19 milioni di Nintendo-dipendenti americani, sono difficili da ottenere tanto quanto trovare un tratto di Adriatico privo di alghe, molte case americane stanno dedicandosi alle periferiche per tagliarsi la loro fetta di torta.

Al Consumer Electronics Show di Chicago moltissimi produttori di joystick offrivano un numero incredibile di joystick per la console Nintendo di differenti misure e colori.

C'erano joystick per tutti i gusti, da quelli a telecomando a quelli con sparo automatico. Immaginatevi



La ragazza ha tirato un bei gancio destro allo U-Force. Anche se inizialmente saranno disponibili solo per il Nintendo (si parla degli USA, ragazzi, in Italia si aspetta! n.d.r.), si vocifera che sia l'U-Force che il Power Glove dovrebbero essere realizzati per l'uso con PC e Amiga.

qualunque cosa... beh, c'erano almeno due case ad offrirla. E ancora più fantasiosi dei joystick erano il Power Glove (Guanto di Energia) della Mattel, l'U-Force della Broderbund e il Power Mat (Tappetino d'Energia) della Nintendo. Il guanto è il più interessante di tutti. Un congegno completamente telecomandato che vi rende in grado di muovere oggetti sullo schermo semplicemente ruotando il polso e muovendo le dita a pugno. La Mattel sta anche preparando giochi disegnati specificatamente per interagire con il guanto.

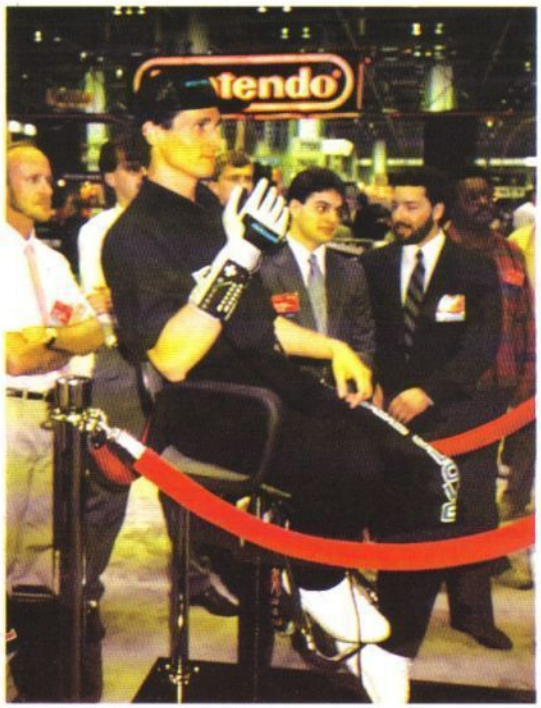
L'U-Force della Broderbund è un congegno simile. I giocatori stanno davanti allo U-Force ed eseguono movimenti di fronte al suo schermo nero. Questi vengono interpretati dallo U-Force come movimenti sullo schermo. Per esempio, in alcuni picchiaduro agitate i pugni davanti allo schermo o, nei giochi di guida, tenete le mani davanti come se stringeste un volante.

Il Power Mat è disegnato per attirare le giocatrici desiderose di mantenersi in forma. I movimenti che si eseguono saltando su e giù su dei cerchi numerati sul tappetino sono riprodotti sullo schermo. La dimostrazione del gioco è stata eseguita con un programma di atletica in cui la giocatrice correva in loco e saltava quando giungeva agli ostacoli. Essendo stato disegnato tenendo in mente un allenamento atletico,, per il Power Mat è inoltre disponibile una cartuccia di aerobica. Anche se è una novità per gli Stati Uniti, questa idea è già "operativa" da qualche tempo in Giappone, dove il soggiorno standard offre giusto lo spazio sufficiente per un tappetino d'energia e console per tenere in forma la famiglia.

La più valida di queste periferiche è l'Hands Free Controlier (Comando Senza Mani) della Nintendo - disegnato specificatamente per consentire di giocare a coloro che non hanno controllo di mani e braccia. L'HFC va indossato sul torace ed è munito di un collare regolabile e di un joystick attivato col mento. Il joystick è montato su un braccio mobile che può essere fissato in diverse posizioni, ed ha indicatori luminosi per mostrare al giocatore quale pulsante viene attivato. E' sufficiente un leggero movimento del mento o della testa per muovere gli sprite del videogioco.

Ma in mezzo a tutti questi divertenti e nuovi tipi di modi di comando, c'è un'ulteriore sorpresina che la maggior parte dei Nintendomaniaci non vorrebbe vedere neanche ad un chilometro dalle loro macchine. Sfruttando le preoccupazioni di alcuni genitori americani, una casa ha progettato un lucchetto a tempo per la porta-cartuccia del Nintendo chiamato, che orrore, "Homework First" (Prima i compiti).

Questo speciale comando che si usa senza l'uso di mani rende possibile agli inabili giocare. Dato che è stato dimostrato che giocare ha un effetto terapeutico sui pazienti, prima metteranno il congegno in commercio, meglio sarà per molte persone.



Non scherzate con questo tipo, indossa un Power Glove.

UNITI É MEGLIO

È nata recentemente la Società di autori di software (Society of Software Authors). Meglio conosciuta come SSA, la società è stata fondata per fornire servizi ai programmatori, gli artisti grafici, i musicisti ed i disegnatori di giochi (collettivamente "autori") che operano nell'industria dei videogiochi. Il co-fondatore Mev Dinc (si chiama proprio così, n.d.r.) ha dichiarato: "Siamo un gruppo di persone con interessi simili che dividono le conoscenze e proteggono i loro interessi come gruppo. Vogliamo fare in modo che il rapporto tra editori e autori sia corretto e professionale e che gli interessi dell'autore siano protetti nel tempo".

Perché un autore vorrebbe associarsi alla SSA? "La SSA offre ai membri due benefici immediati", aggiunge l'altro cofondatore Jon Dean, "primo, consigli pratici che proteggeranno e metteranno l'iscritto in grado di condurre i propri affari in modo vantaggioso e professionale; secondo, una specie di rappresentanza a livello di categoria sulle principali questioni del settore, quali la riforma della legge sul copyright, stipendi e contratti standard di categoria".

"Alcuni dei nomi più famosi nell'industria si sono già associati, Jez San (Starglider), John Twiddy (Last Ninja), Dokk (Vendetta), Raffaele Cecco (Cybernoid), Jason Perkins (Thing Bounces Back) e Attention To Detail (Konix Toolkit). Per ricevere ulteriori informazioni inviate una busta con il proprio indirizzo a SSA, 6 Callow Croft, Burbage, Wilts, Gran Bretagna o telefonate al 0867/35485.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI, SHOCK, ORRORI E FIASCHI.

Dopo **Vindicators** e **Xybots** la Tengen sta ora preparando **Dragon Spirit**. Uno sparatutto a scorrimento verticale dove impersonate un drago. La prima versione da case è stata mostrata all'inizio dell'anno sul PC Engine, e rasentava il fantastico. Versioni Amiga, ST e PC sono in programma per settembre.

Vi è piaciuto ***Platoon?*** *Allora applaudite la Ocean, che ha pensato di imitare la Cinemaware, producendo un gioco in stile "film interattivo" intitolato The Lost Patrol (La Pattuglia Sperduta).*

Anche se sono stati piuttosto tranquilli negli ultimi mesi, **Jez San and the Argonauts** (autori di Starglider) sono stati occupati a calcolare tutti i tipi possibili di vettori e calcoli digitali per **Hawk**, il loro nuovo gioco. Non è solo un notevole simulatore di volo, ma presenta anche alcuni dei "più complessi vettori patchwork" mai visti su Amiga e ST. Ma il gioco com'è? Lo scoprirete leggendo Prove Su Schermo...

RVi ricordate di quella volta che vi abbiamo parlato del ***"super computer Sam Coupe"?*** *Adesso abbiamo una data "quasi" ufficiale: settembre! Naturalmente si tratta della data d'uscita in Inghilterra. Non è neanche detto che in Italia esca, benché il prezzo "stracciato" potrebbe incuriosire qualcuno. Comunque sia K vi terrà informati.*

Elite e Microprose hanno deciso di ritirarsi dal **PC Show.** , la più importante fiera europea di home computer che si svolge a Londra in settembre. Ce ne saranno altri? Non si sa, ma l'affitto e l'allestimento di uno stand non sono una spesa che potrebbe far decidere in quel senso molte altre case. Forse sull'onda del successo registrato l'anno scorso dall'Activision, che ha mostrato i suoi prodotti all'albergo Inn at the Park, qualcuno potrebbe pensare di imitarla. "È stato un grande successo per noi", dicono all'Activision, che deve ancora decidere cosa farà quest'anno. Chissà? Fra l'altro, tra gli addetti ai lavori circolano voci insistenti di un nuovo show dedicato esclusivamente ai videogiochi che dovrebbe competere con il PC Show.

La ***Psygnosis*** *ha deciso di entrare nel mercato americano delle console, mettendosi in società con la First Star (la casa di Boulderdash). I loro primi titoli saranno le versioni per console 16-bit di Barbarian, Obliterator e una serie di altre loro opere più famose. È ovvio che la Psygnosis sta avidamente puntando al gigantesco* ***mercato Nintendo,*** *e adesso può arrivarci attraverso il suo partner americano.*

Il duo Darling, David e Richard, si è separato dal suo portavoce Bruce Everiss. Bruce è è passato alla storia per aver detto che i Megagame della Imagine sarebbero stati DAVVERO mega, parola, e che sarebbero state messi in commercio "a giorni". Adesso sta curando i poster per la Miles Gordon Technology: come potete vedere dalla foto delle due ragazze l'accento è decisamente sull'hardware.

TAmmettiamolo, se ci sono ***Harrison Ford*** o ***Michael J. Fox*** *è un film di cassetta. Così sembra che saranno vacche grasse per il mondo del software quest'anno, visto il gran numero di seguiti e versioni cinematografiche di personaggi dei fumetti. Abbiamo già* ***Batman*** *e* ***Ghostbusters II*** *ed è solo l'inizio. Ritorno al futuro II promette di essere una bomba, come Spiderman, Watchmen, Dick Tracy, Sergente Rock, persino Robocop II, che sarà diretto da Frank Miller. Tutti film da milioni di dollari, tutte licenze virtualmente garantite. E tutti dovrebbero arrivare prima del giugno del 1990. K si è dichiarato pubblicamente contro la "licenzomania", ma bisogna ammettere che la qualità del software su licenza sembra in via di miglioramento.*

STOS OFFRE CAMPIONI GRATUITI

La potente Porsche 911 Turbo è solo una delle tante macchine alle quali la Mandarin Software ha registrato il rombo del motore allo scopo di produrre "la più grande biblioteca del mondo di suoni campionati". Tra gli altri motori registrati ci sono anche quelli di una moto da corsa Suzuki 950 Isle of Man TT e di un martello pneumatico. Tutti gli effetti sonori sono disponibili gratuitamente ai disegnatori di giochi e agli appassionati di suoni e musica elettronica. Per averli dovete però possedere il programma di design di giochi STOS Maestro. I possessori di STOS sono invitati a spedire un disco e una busta con il loro indirizzo stampato alla Mandarin per ricevere la STOS Maestro Sound Library. Questo è l'indirizzo: Mandarin Software, Europa House, London Road, Adlington Park, Adlington, Macclesfield, Cheshire, SK10 4NP, Grand Bretagna.

UN MUSEO DI VIDEOGIOCHI

Sembra che i giochi per computer siano già entrati a far parte della storia. Il Museo Bethnal Green per l'Infanzia sta cercando l'aiuto dell'industria dei giochi per computer per allestire una mostra permanente di software e hardware. K è molto interessata alla cosa e ha alcuni suggerimenti su quello che si potrebbe esibire:

Una copia autentica di The Great Space Race; un lama; il patentino di volo del Maggiore Wild Bill Stealey; un set di pannolini come quelli usati dai fratelli Darling; i fratelli Darling; una statua di cera a grandezza naturale di Anita Sinclair della Magnetic Scrolls; una versione non pirata di Star Trek; una versione giocabile di Federation of Free Traders; la vecchia automobile di Mark Cale (quella che aveva prima delle Ferrari); un set in scatola di cloni BreakOut.

In caso non siate d'accordo con i nostri suggerimenti perché non ce ne inviate qualcuno voi. I migliori potremmo anche farli pervenire noi stessi al Museo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLITZ DELLA KONIX AL PC-SHOW

La Konix ha prenotato un'enorme spazio espositivo al PC Show, che si terrà a Londra alla fine di settembre, per l'attesissimo lancio del suo Multi System. Il pubblico avrà finalmente la possibilità di provare la nuova console di cui si è tanto parlato - con tanto di sedia idraulica.

Il nostro primo articolo sul Multi System risale addirittura a marzo, quando la Konix prevedeva di immettere sul mercato ad agosto la sua rivoluzionaria macchina.

In termini di design, la console della Konix è effettivamente la più innovativa realizzata finora. Più simile ad un joystick di lusso che ad una console per video giochi, i suoi comandi permettono tre opzioni di guida diverse - auto, moto o aereo. Sotto questa fiammante carrozzeria c'è un computer - basato sul Flare - altrettanto ingegnoso, realizzato dalle stesse persone che hanno lavorato sullo Spectrum.

La Konix conta di avere pronti, per la data di lancio della console, almeno dieci giochi. Fra questi ci saranno senz'altro *Starglider II*, *Run the Gauntlet*, *Sailing* e *Bikers*, un gioco originale della Argonaut. Jeff Minter sta preparando la conversione del suo gioco *Attack of the Mutant Camels*, ed altri due titoli nuovi sono in arrivo dalla Binary Design - *Kotox* e *Hammer Fist*.

Nei mesi trascorsi dalla nostra visita esclusiva alla Konix, sono successe un mucchio di cose nella fabbrica del Galles dove sono in costruzione i prototipi del Multi System. O perlomeno, ne è successa una particolarmente significativa: si è fatto avanti un misterioso e provvidenziale finanziatore, che ha rimpinguato le casse della società. Wyn Holloway, il capo della Konix, non dice né di chi si tratta, né quanto ha versato. "Abbastanza", si è limitato a dichiarare alla stampa.

L'unità base della console sarà disponibile nei negozi inglesi della catena Toys R Us al prezzo di 199 sterline (la sedia è extra), ma altri punti vendita al dettaglio saranno probabilmente annunciati dalla Konix al PC Show.

Al PC Show, la Accolade sarà presente in veste "sportiva" per promuovere *Hard Ball II*, mentre la US Gold lancerà una mega-promozione per il suo nuovo gioco, di cui è protagonista Michael Jackson.

Starglider II, presto anche sulla console della Konix. Da parecchio tempo gli sviluppatori di software ne dicono un gran bene, e non si può negare che abbia caratteristiche tecniche notevoli, grazie al lavoro fatto dalla Flare Technology. Al PC show si alzeranno i veli...

L'ACCOLADE IN AZIONE

L'Accolade è entrata in prima persona sul mercato europeo con un ampio catalogo di giochi, con i quali intende rivolgersi particolarmente ai giocatori più adulti ed esigenti. Nadia Singh, portavoce della società, afferma: "Siamo entrati sul mercato proprio al momento giusto... adesso che il software per il PC si vende tanto quanto quello per 16-bit, il catalogo di giochi Accolade è perfetto"

La filiale londinese della società si occuperà della distribuzione europea di tutto il suo catalogo di giochi, controllando inoltre le conversioni per i computer diffusi in Europa, come lo Spectrum e l'Amstrad.

L'Accolade è nota ai giocatori italiani per giochi come *Hard Ball* e *Test Drive*. Nei prossimi due mesi usciranno parecchi titoli nuovi. Fra questi: *Jack Nicklaus Golf* (recensito a pag. 40), *Fast Break* (una simulazione di pallacanestro per Amiga e PC), *Eye of the Storm* (un simulatore di elicottero, ambientato in Vietnam), *Cycles* (un simulatore di corse di moto con una grafica di qualità come quella di *Test Drive* e *Grand Prix Circuit*) e *Heat Wave* (un simulatore di gare di offshore). Vi è poi un trio di giochi di ruolo: *Don't go Alone*, *The Third Courier* e *The Deadlock Files*. Senza dubbio una gamma di titoli straordinaria, che va dai simulatori di sport agli RPG. Questi ultimi sembrano particolarmente interessanti e vantano una grafica eccezionale. Speriamo che il gioco sia altrettanto buono.

Negli USA, parecchi prodotti dell'Accolade hanno vinto dei premi per la grafica ed il numero di vendite. L'entrata di questa società in Europa renderà ancora più evidente il sorpasso delle case di software americane su quelle europee, ed in particolare su quelle inglesi, visto che in Inghilterra c'è la maggior concentrazione di software house del Vecchio Continente. L'Activision e l'Electronic Arts detengono già una buona fetta della torta europea del software-gioco. Alla fine dello scorso anno è arrivata la Mindscape, ed ora ecco l'Accolade. Il personale della filiale inglese dell'Accolade è stato interamente pescato nell'industria di software britannica. A capo c'è Jane Cavanagh, una veterana del mercato dei videogiochi, che in precedenza ha lavorato per la Telecomsoft, per l'Argus e più recentemente per la Sales Curves. Il direttore commerciale, Nadia Singh, si occupava di PR per la Commodore e diverse altre case di software. Tutti i giochi dell'Accolade vengono prima di tutto prodotti per PC IBM e compatibili, soltanto successivamente sono convertiti per l'Amiga e l'ST.

Nell'avventura, Deadlock, ci sono immagini digitalizzate di New York.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANIMAZIONE AL COMPUTER FIRMATA DISNEY

La Walt Disney ha utilizzato le ultime tecniche di animazione al computer nella produzione del suo prossimo film natalizio - Oliver and Company.

L'animazione al computer è stata per la prima volta soggetto di un film del 1982: Tron. Da allora è diventata normale amministrazione nella realizzazione dei filmati pubblicitari e delle sigle televisive.

Il nuovo sistema della Disney è comunque molto più sofisticato di quello usato per Tron. L'intelaiatura tridimensionale della sagoma da animare viene inserita nella memoria del computer, poi il disegno viene portato a termine con le tradizionali tecniche dei cartoni animati. Dal momento che la sagoma si trova nella memoria del computer, il regista può giocarci insieme finché vuole, studiando le diverse angolazioni delle inquadrature.

In Oliver and Company la computer grafica ed i cartoni animati si fondono insieme in modo tale che lo spettatore non se ne accorge affatto. Gli oggetti creati e animati dal computer comprendono automobili, autobus, un pianoforte, degli occhiali da sole, i sottopassaggi della metropolitana, treni, vedute panoramiche della città e addirittura un perfetto disegno architettonico del ponte di Brooklyn.

Nel film ci sono in totale undici minuti di animazione grafica computerizzata. Il regista, George Scribner, ne è entusiasta: "Siccome la città stessa è una sorta di personaggio del film, volevamo che fosse realistica, con un sacco di traffico e di movimento - non un semplice fondale statico. Il computer ci ha consentito di animare i personaggi su uno sfondo che conserva il ritmo e l'azione tipici di un centro urbano."

LO SFORTUNATO HD AMSTRAD

L'Amstrad sta ritirando dal mercato tutte le versioni dei suoi PC2286 e PC2386. A quanto pare ci sono dei problemi con l'hard-disk di entrambi.

La società aveva già bloccato in aprile le forniture del modello più accessoriato, per indagare sulle ragioni di questi hard-disk difettosi.

Per l'Amstrad si tratta di una scelta di responsabilità e di immagine. Il multimilionario proprietario dell'Amstrad, Alan Sugar, ha dichiarato alla stampa: "La percentuale di hard-disk difettosi, anche se bassa, per noi non è accettabile, ma non possiamo rischiare che venga compromessa la reputazione di affidabilità dei nostri prodotti".

BLOOD MONEY PER ST

Chi l'avrebbe mai creduto? Dopo aver combattuto per infilare Blood Money nell'Amiga, la Psygnosis ha fatto l'impossibile con la conversione per ST, non perdendo quasi nulla della presentazione e dello scenario originali.

L'unica differenza è che sull'ST il gioco procede più lentamente, soprattutto quando ci sono un sacco di alieni sullo schermo. I puristi potrebbero sollevare delle obiezioni, ma il fatto è che il gioco originale era estremamente difficile. La possibilità di commettere un margine di errori leggermente più alto, rende questa versione più abbordabile. E, paradossalmente, pensiamo che ciò lo renda migliore rispetto all'originale.

ACTION SCREENPLAY

Una videorivista sui videogiochi? In Inghilterra c'è: si chiama Action Screenplay. Nella foto vedete Dominic Wheatley e Mark Strachan mentre stanno per essere ripresi per l'ultimo numero di AS, in cui viene narrata la storia della Domark, dai due imprenditori in persona che raccontano come hanno fatto ad arrivare al successo. La videorivista comprende anche recensioni di giochi e "TNT" sugli ultimi giochi. Interessante, vero?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK POWER

La Spectravideo ha realizzato il joystick più sofisticato che esista al mondo: si chiama QS 118 Wizmaster.

Wizmaster ha una straordinaria gamma di caratteristiche speciali: comandi a pulsanti per l'indice ed il pollice, due leve di diverse dimensioni, due pulsanti di fuoco, un pulsante per fuoco-automatico e uno per selezionare il sistema di computer.

Il Wizmaster infatti si adatta a tutti i più comuni sistemi di computer; per i fortunati possessori del Nintendo c'è anche un modello con telecomando a raggi infrarossi. Se e quando verrà annunciata l'importazione in Italia, K vi terrà informati.

AUMENTA LA POTENZA DEL SIERRA COSWORTH

L'Artronic sostiene di avere un marcia in più, per vincere la gara sempre più competitiva fra i simulatori di corse automobilistiche. Il suo gioco, *Fast Lane*, vi mette al volante di una potente macchina da corsa: la Spice Engineering, con motore Sierra Cosworth. Il vostro scopo è di vincere il Campionato Mondiale, nel quale dovete vedervela con piloti di fama internazionale su circuiti come Suzuka, Nurburgring, Le Mans, Brands Hatch, Digione, Jarama e Spa Francorchamps. Fast Lane è stato realizzato da un nuovo gruppo di programmatori, chiamato The Attic.

IL BOMBARDAMENTO DELLL'ACTIVISION

L'Activision sta dando gli ultimi ritocchi a quello che dovrebbe essere un ottimo simulatore di volo. In *Bomber* ci sono otto bombardieri in grado di effettuare diverse manovre - come sganciare le bombe sulle postazioni SAM, rifornirsi di carburante a mezz'aria e compiere le missioni di volo.

L'azione si svolge a Ellesworth, la base USAF nel Wyoming, anche se le missioni si estendono agli stati circostanti: Colorado, Nebraska, Utah, e Idaho.

Il gioco è stato realizzato per l'Activision dalla Vector Graphics - che ha programmato anche *Star Wars* e *The Empire Strikes Back*.

La forza di Bomber sta nel suo sistema di creazione di poligoni tridimensionali. Secondo la Vector è molto più veloce e vellutato che di quelli *Falcon* e *Starglider II*. Se tutto va bene, verrà

PER LA PUBBLICITA' SU K

L.T.AVANTGARDE ☎ 2423547

http://www.oldgamesitalia.net/

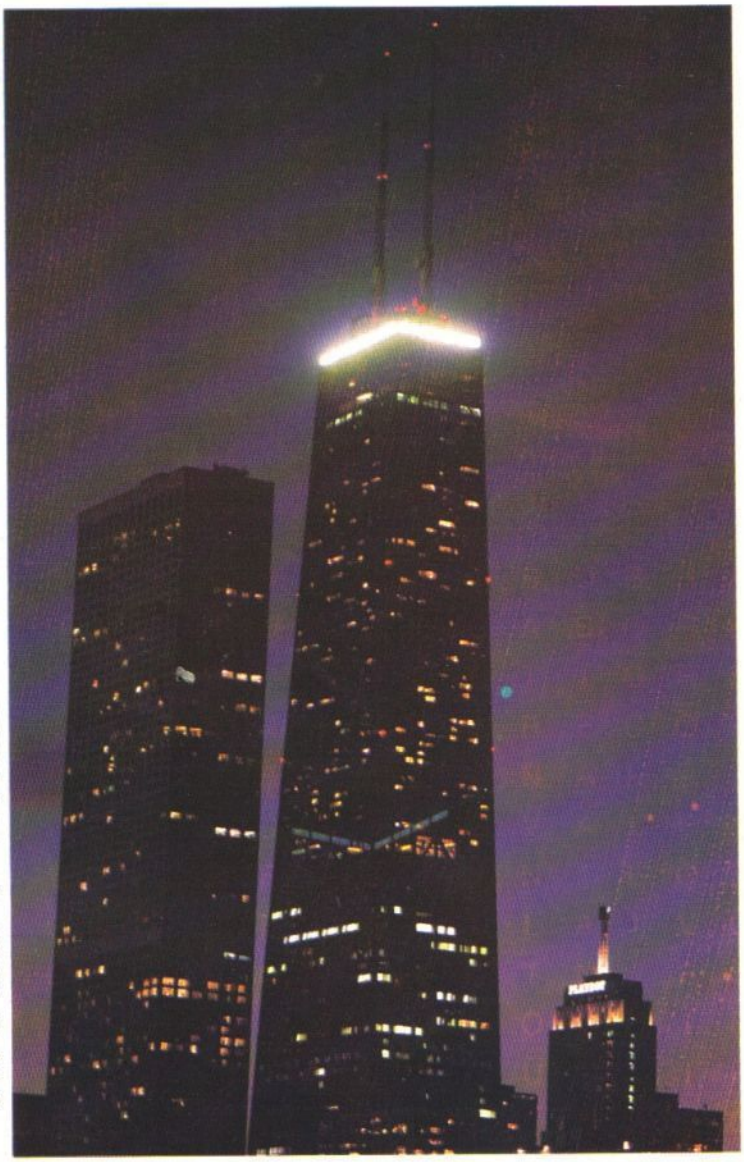
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CES

LA PIU' GRANDE FIERA INFORMATICA DEL MONDO

La vastità e la posizione privilegiata dello stand Nintendo al Consumer Electronic Show di Chicago non ha impedito all'Atari di rubare la scena con la sua fantastica console portatile



L'**Atari Portable Colour Entertainment System** (quante parole!) è il prodotto "misterioso", realizzato dalla Epyx, che tutti avevamo a lungo aspettato. L'Atari ha dovuto scucire un sacco di dollari, quando la compagnia di software californiana ha deciso che aveva bisogno di maggiori risorse finanziarie per immettere sul mercato questa rivoluzionaria console portatile.

Ma anche una società solida come l'Atari, forse, stenterebbe a competere contro la Nintendo, che sta investendo cifre incredibili per sottoporre all'attenzione dei giocatori americani il suo **Game Boy**. Una campagna pubblicitaria da 15 milioni di dollari ha infatti invaso i teleschermi degli Stati Uniti e andrà avanti fino ad Agosto, quando avrà luogo il lancio del Game Boy. L'Atari non intende spendere una cifra di questo genere per promuovere la sua macchina, ma ne sottolinea, invece, i numerosi vantaggi tecnici rispetto alla macchina della Nintendo.

SPECIFICHE E SOFTWARE

Le specifiche tecniche sono: schermo LCD a colori ad alte prestazioni da 3,5", un potente e velocissimo processore 16-bit a 16 MHz, 48 K di memoria RAM, e dei chip grafici realizzati appositamente da Jay Milner e da David Morse, gli stessi che hanno progettato i chip Portia, Agnes, e Daphne che permettono all'Amiga quei fantastici effetti grafici e sonori.

Le capacità grafiche dell'APCES, elaborate su misura, consentono di visualizzare sullo schermo a cristalli liquidi 160 x 102 pixel, con un massimo di 16 colori per volta da una paletta di 4096. Questo, in termini di gioco, significa uno scorrimento superveloce: alla fiera di Chicago, uno dei demo era uno sparatutto tridimensionale chiamato ***Blue Lightning***, un gioco tipo *Space Harrier*, ideale per rendere in tutta pienezza la velocità e la qualità grafica dell'APCES.

Al momento, sono disponibili sei titoli per l'**APCES**: ***Impossible Mission***, ***Monster Demolition*** (un gioco tipo *Rampage*), ***Time***

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quests*, *Treasure Chests (sullo stile di *Gauntlet*), ***The Gates of Zendocon*** (uno sparatutto a scorrimento) e, guarda caso, il classico *California Games* della Epyx. L'Atari promette che, presto, usciranno altri giochi di ottima qualità, ma per il momento non ha fatto il nome di nessuna casa di software.

TESTA A TESTA

I portatili dell'Atari e della Nintendo possono essere collegati ad altre macchine, in modo da poter giocare direttamente contro più avversari. Secondo l'Atari, ben otto **APCES** possono essere collegati ad un'unica cartuccia, mentre al CES, le dimostrazioni più efficaci del videolink del **Game Boy** sono state quelle col Tennis e il Baseball

Ciascuno dei due portatili viene venduto insieme ad un gioco di buona qualità: ***Tetris*** per il **Game Boy** e, ovviamente, ***California Games*** per l'**APCES**. In entrambe le macchine, il sonoro è sofisticato; quattro canali l'**Atari** e stereofonia completa il **Game Boy**.

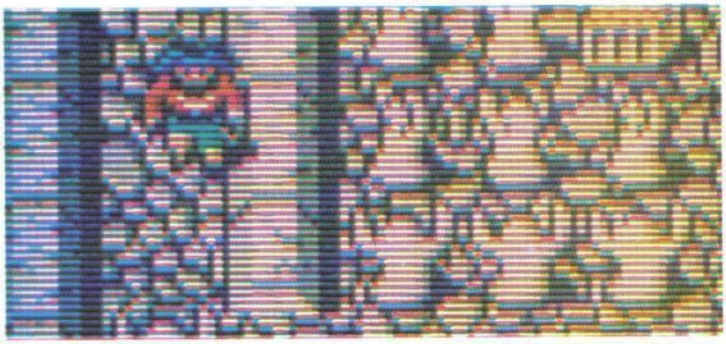
All'Atari, stanno comunque cercando di far tornare a loro vantaggio la paura che hanno gli americani di un possibile monopolio giapponese nel mercato dei videogiochi. Sam Tramiel, il capo dell'Atari, ha infatti dichiarato: "È passato molto tempo da quando l'Atari ha dato il via a questo business, e non capiamo per quale motivo si debba ritornare alla preistoria, con il bianco e nero... Non siamo rimasti con le mani in mano a guardare i nostri profitti dileguarsi nel nulla... Il nostro sistema può utilizzare espansioni su scheda fino a 16 mega, e permette giochi d'azione multilivello e multigiocatore... Rappresenta veramente il massimo della tecnologia americana". Questo, chiaramente, è un discorso di parte, ma la macchina dell'Atari sembra davvero essere migliore del Game Boy.

Tuttavia potrebbe trattarsi di un giudizio un po' affrettato, soprattutto se le voci riguardanti l'uscita di un Game Boy II, dotato di un processore a 16-bit e di un display a colori, sono veritiere. Nel campo dei giochi elettronici, il mercato delle macchine portatili si prospetta, quindi, come uno dei settori più competitivi dei prossimi anni.

UNO SHOCK A 16-BIT

A Chicago, la Nintendo ha colto di sorpresa parecchie persone annunciando il rinvio dell'uscita della sua console a 16-bit. Questo lascia la strada aperta alla SEGA e alla NEC (almeno, loro lo sperano), per guadagnare terreno tra gli utenti interessati a un prodotto di lusso. La console NEC - ovviamente il PC Engine - è stato completamente ridisegnato ed è stato battezzato con un

Il TurboGraphx 16 della NEC potrebbe rivelarsi un grande successo tra gli amanti delle console. Questa versione ridisegnata del PC Engine avrà un sostegno pubblicitario nell'ordine dei milioni di dollari ed eccellenti prospettive software, visto il supporto annunciato da case molto importanti.



***Treasure Chests* - un'avventura dinamica in stile Gauntlet incredibilmente bella su schermo LCD a colori.**

Se la grafica vi sembra bella aspettate a vedere con che velocità si muove! L'APCES ha degli speciali chip per trattare le routine in 3D - questo "giochino" si chiama *Blue Harrier*.

***Impossible Mission* - il classico gioco arcade ora disponibile in una delle vostre tasche.**

RIVOLUZIONE HDTV

In America, nel settore dell'elettronica di consumo, non si parla d'altro. I progetti di legge, destinati a regolamentare gli standard delle trasmissioni e quelli sulle sovvenzioni per lo sviluppo delle apparecchiature saranno presto presentati all'approvazione del Congresso. Se ne interessano anche le forze armate, che stanno per costruire una fabbrica di produzione di HDTV che costerà milioni di dollari. Sono quasi tutti d'accordo nell'affermare che la Televisione ad Alta Definizione riporterà in attivo il bilancio dell'industria elettronica americana. Si tratta di una battaglia contro i giapponesi che gli americani sono decisi a non perdere. Ma cos'è l'HDTV? Si tratta di un sistema che, in pratica, raddoppia la risoluzione e la qualità dell'immagine del vostro televisore. La TV convenzionale si basa su 625 linee di risoluzione, ovvero, questo è il numero di punti che si illuminano sullo schermo quando l'immagine vi è proiettata. L'HDTV quadruplica (o quintuplica) il numero di punti illuminati. Una dimostrazione veramente impressionante si è tenuta proprio alla fiera di Chicago, dove un camcorder inquadrava un acquario di pesci tropicali dai bellissimi colori. Questa immagine era trasmessa in diretta su due televisori: uno convenzionale, e l'altro ad alta definizione. L'immagine sulla TV convenzionale non era nulla di più di una ripresa televisiva di un acquario di pesci tropicali; guardando l'immagine ad alta definizione, sembrava, invece, di vedere l'acquario vero e proprio. Infatti, oltre all'evidente qualità dei particolari e del colore, questo sistema conferisce alle immagini una profondità strabiliante. Si distinguono le relazioni fra un'oggetto e l'altro, mentre i particolari in primo piano e sullo sfondo appaiono naturali, come se li si guardasse coi propri occhi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nome veramente strano: **TurboGraphx 16**. Il nuovo e lucente guscio nero lo rende più grosso del suo fratello giapponese, il che è una strana scelta, poichè la maggior parte della gente riteneva che, proprio il fatto di potercelo facilmente infilare in tasca fosse uno dei punti di forza dell'Engine.

La NEC offre comunque un sacco di periferiche interessanti, quali il Turbobooster, per collegare l'Engine (scusate, il TurboGraphx 16) con l'impianto stereo o con il videoregistratore. Il TurboStick, invece permette di accellerare o rallentare la velocità di fuoco, ed è particolarmente utile con alcuni giochi di piattaforma, brillanti ma complessi, disponibili per questa macchina, quali ***Super Wonderboy***, ***Chan and Chan*** e ***Legendary Axe***. La periferica migliore di tutte è il TurboTap, che consente a cinque persone di giocare simultaneamente. Il piatto forte è ***World Court Tennis***, che vede quattro giocatori impegnati in una partita di doppio. E non bisogna dimenticare che *World Court Tennis* è considerato il miglior simulatore di tennis finora realizzato per qualsiasi tipo di computer. I risultati sono notevoli anche con ***Dungeon Explorer***, un clone di *Gauntlet* per cinque giocatori, secondo noi migliore della stessa versione coin-op.

Tutti sanno che la console PC Engine/TurboGraphx 16 della NEC è fantastica, e per chiarire ancora meglio la nostra opinione, pensiamo che sia una macchina da gioco ancora migliore dell'Amiga. Ma la cosa più interessante, riguardo il TurboGraphx, è che la Nec intendo sostenerlo, servendosi di tutta la potenza della sua filiale americana. Infatti, ad un seminario del CES, Ken Wirt, il boss del TurboGraphx, ha parlato di un budget per ricerca e sviluppo di oltre 4,5 miliardi di dollari, "non tutti spesi per i computer giochi".

L'entrata della NEC nel mondo dei computer giochi è interessante per molti aspetti. Questa multinazionale è grande quanto basta da mettere paura alla Nintendo. Infatti è il numero uno mondiale dei telefoni, il numero quattro dei computer, e il numero due dei fax.

Ma il vero punto forte della NEC è l'area della ricerca e dello sviluppo, dove sta lavorando ad un progetto di chip sonori e grafici avanzati per i suoi business computer. Inoltre contribuisce alla sperimentazione sul progetto giapponese di televisione giapponese ad alta definizone, e ha realizzato dei prototipi di sofisticatissimi sintetizzatori vocali. Tutte queste cose verranno incorporate prima o poi anche nel PC Engine, fornendo un flusso continuo di migliorie e potenziamenti. Con questo know-how tecnologico alle spalle, la NEC potrebbe sbaragliare tutti gli avversari, Nintendo compresa, nella guerra delle console degli anni '90.

Giochi neorealisti? Si direbbe, a giudicare dal bianco e nero. Peccato che la foto non dice niente sulla qualità del gioco. Comunque la Nintendo è sempre riuscita a compensare le carenze dal punto di vista grafico con grandi dosi di adrenalina

4 CAVALIERI PER L'APOCALISSE

La presentazione al CES di *Battletech*, un "simulatore in tempo reale" per quattro giocatori, nonché il gioco di ruolo più venduto della FASA Corporation, ha avuto un grosso impatto. Nel mondo di *Battletech* ci sono cinque Stati in guerra tra di loro. I giganteschi robot Mech combattono "all'ultima goccia di lubrificante" per il controllo dei centri di riparazione e delle stazioni di servizio, dove si trovano i pezzi di ricambio ed il prezioso carburante (determinanti per la vittoria finale).

Il cabinato di *Battletech*: chissà quando arriverà anche in Italia?

Morton Weisman, della FASA, afferma che i simulatori sono stati disegnati ricalcando lo stile dell'abitacolo dell'F-14. Ai giocatori una partita di 30 minuti verrà a costare dalle 7 alle 10 mila lire. Gli effetti grafici sono favolosi, e rendono estremamente reali i combattimenti tra Mech, in una maniera impossibile per il gioco della Infocom, dati i suoi ovvi limiti.

A settembre verrà inaugurato a Chicago il primo centro *Battletech*, e la FASA spera di aprirne altri, in America, in Europa e nel resto del mondo entro i prossimi due anni.

EMPORIO MARIO BROS

Cereali per la prima colazione, dentifrici, borse, magliette, felpe, giubbotti, tute, tazze, astucci portapenne, spille, palloni, pigiami. Tutti questi articoli sono in vendita nei "negozi dentro al negozio" dei centri Nintendo, che stanno invadendo i grandi magazzini di tutta l' America. Su ogni prodotto appare il volto sorridente e baffuto di Super Mario. Una misura del successo della Nintendo - e del modo in cui domina la scena statunitense dei giochi elettronici - è che con l'oggettistica sta facendo più soldi di quanti riescano a ricavare dalla vendita dei computer giochi la Electronic Arts, la Microprose, e l'Activision messe insieme. Cos'altro dobbiamo aspettarci? I preservativi di Super Mario?

CHICAGO CONTRO EUROPA

Il lancio di Genesis e TurboGraphx 16 negli USA non significa necessariamente che queste due superconsole saranno presto disponibili anche in Europa. Nick Alexander, della Virgin/ Mastertronic (il distributore europeo della console Sega), ha dichiarato che c'è un prototipo PAL del Genesis in fase di realizzazione, ma che non è ancora pronto e che, anche se "ci stanno lavorando sopra", non uscirà prima della Pasqua 1990, se non più tardi.

Per il PC Engine, la situazione è anche più confusa. In Inghilterra, la NEC sconsiglia di acquistare quella che definisce la "versione grigia" (quella, cioè importata direttamente dal Giappone e convertita per il PAL senza approvazione), ed ha dichiarato che entro tre mesi deciderà se commercializzarlo o meno, anche in Europa. In caso affermativo, è probabile che la società giapponese presenterà sul mercato europeo un PC Engine "riveduto e corretto", cosi com'è avvenuto negli USA. Comunque, riteniamo che in Europa sarà difficile vederlo prima del Natale '90 (anche se la NEC fa gli scongiuri), e siamo pronti a scommettere che la conferma ufficiale verrà data alla Toy Fair (fiera del giocattolo) inglese di gennaio.

SOFTWARE CALDO

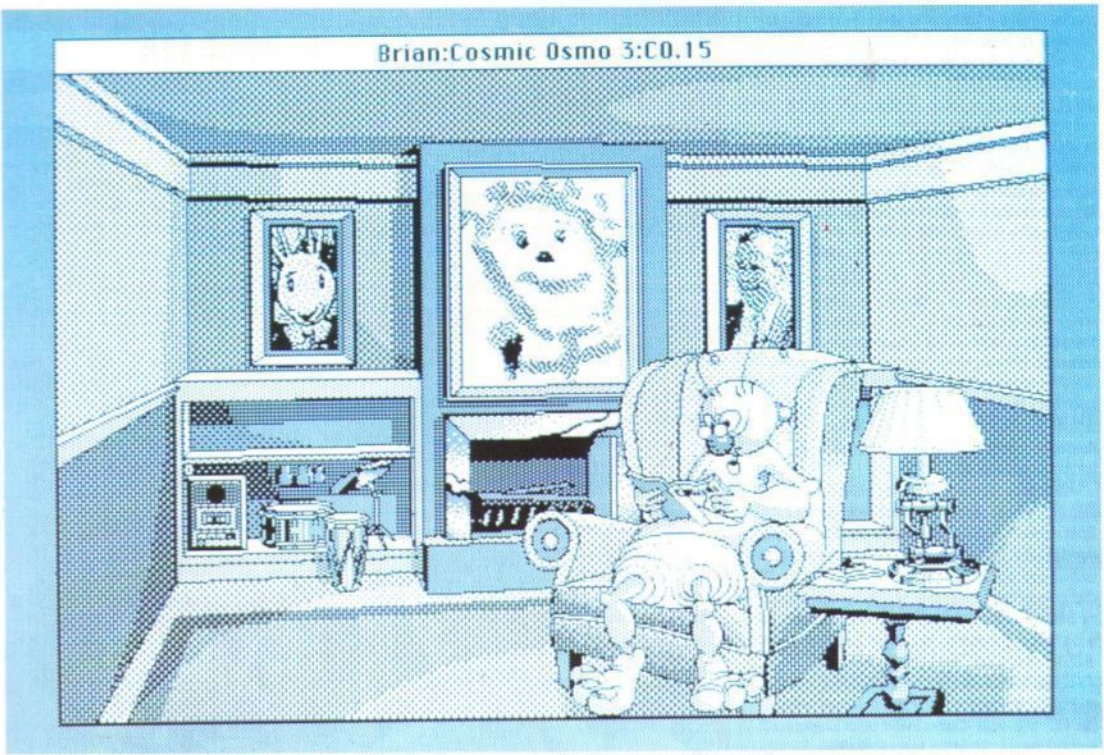
Benché le console e le macchine da gioco abbiano dominato la fiera, a Chicago i nuovi titoli per il PC e l'Amiga abbondavano, mentre c'era poca roba per l'Atari ST e niente, proprio niente, per il Commodore 64.

Alcuni di questi giochi meritano di essere citati; come Vette, della Spectrum Holobyte. Si tratta del primo gioco che questa casa di software californiana ha realizzato dopo *Falcon*, il best-seller mondiale uscito l'anno scorso. La Vette in questione è un'automobile (una Corvette rossa fiammante come quella resa famosa da Prince con il singolo Little Red Corvette), e gli effetti grafici, con i veicoli che vi vengono incontro o vi sorpassano, sono notevoli. L'uscita della versione per PC è prevista per l'autunno, mentre per i 16-bit bisognerà aspettare l'anno prossimo.

Un altro gioco da non perdere è ***Sim City*** della Brøderbund. Se avete sempre pensato di poter amministrare la vostra città meglio di coloro ai quali pagate le tasse, questo simulatore fa al caso vostro. Infatti, potrete finalmente affrontare i problemi urbani di quattro metropoli (Londra, New York, San Francisco e Tokyo). Pensate: il traffico, l'inquinamento, la criminalità, i

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



rifiuti...

Sim City si impone comunque all'attenzione mondiale per una brillante trovata riguardante gli aggiornamenti o nuovi scenari. Invece che essere su dischetto, come quelli di *Falcon* della Mirrorsoft, la Brøderbund metterà a disposizione sulle principali reti telematiche americane un Editor, che gli abbonati potranno scaricarsi sul loro computer. Questo editor consente di riprodurre qualsiasi città, da quella in cui vivete a quella in cui vorreste abitare, e gli sviluppatori di ***Sim City*** ritengono che scatenerà l'entusiasmo dei giocatori di tutto il mondo e darà luogo alla nascita di user club.

CHICAGO FANTASY

Loom è un adventure/fantasy della Lucasfilm che fa completamente a meno dell'inserimento di comandi testuali. Usa un'interfaccia utente basata interamente su icone grafiche e sulla musica, ed è ambientato in un universo fantastico, L'era delle Grandi Gilde, dove ha luogo il classico scontro tra il bene e il male. È una creazione del famoso autore di avventure della Infocom, Brian Moriarty, che ha realizzato *Wishbringer* e *Beyond Zork*. Parlando del sistema di gioco di ***Loom***, Moriarty ha affermato: "Nei giochi fantasy, gli utenti vogliono sopratutto potenza. Vogliono attraversare scenari ampi ed esotici, lanciando incantesimi su ciò che li circonda per vedere che cosa succede. Quindi, ho ottimizzato l'interfaccia di *Loom* per tre operazioni: gli spostamenti da un posto all'altro, la selezione degli oggetti e la realizzazione degli incantesimi". *Loom* sarà disponibile per PC, Amiga e ST il prossimo autunno.

Due titoli nuovi ci arrivano anche dall'Accolade. Il primo, ***Eye of the Storm***, è una simulazione della guerra del Vietnam, che impegna il giocatore in dodici missioni ai comandi di un elicottero Bell UH-1 Huey. ***The Deadlock Files***,

NUOVI TITOLI PER IL NUOVO SEGA

Probabilmente una delle case che trarrà i maggiori vantaggi dal ritardo del lancio della console a 16-bit della Nintendo, sarà la Sega. Infatti, il Genesis (il nome americano della console Sega) ha fatto un'ottima figura al CES, presentando diverse conversioni degli arcade Sega più noti, valide quasi quanto i coin-op originali. Come la macchina della NEC, anche il Genesis offre una vasta gamma di periferiche, che comprendono un collegamento modem per giocare a baseball anche in città diverse, e un convertitore per il Sega Entertainment System, che vi consente di giocare sul Genesis i vecchi titoli della console Sega. La macchina è stereofonica e le cuffie sono comprese nel prezzo. Comunque, la carta vincente della Sega nella guerra delle console, sarà il catalogo delle conversioni da coin-op. Nessuno, infatti, è mai riuscito ad eguagliarla nei giochi per le macchine a gettoni e la libreria del Genesis include classici come *Out Run*, *Space Harrier*, *Galaxy Force*, *Altered Beast* e *Thudercross II*. Inoltre, la Sega potrebbe avere una marcia in più rispetto alla NEC anche nel campo del software di supporto. Case importanti, come Activision, Epyx, Brøderbund e Spectrum Holobyte hanno, infatti, annunciato l'uscita di nuovi giochi per il Genesis e allo stand della Sega c'era addirittura una versione di *Falcon* della Spectrum Holobyte. Un' altra buona notizia è che, presto, sul Genesis si potrà giocare anche *World Soccer*. I possessori del Sega Entertainment System conoscono già questo gioco, e sanno che, probabilmente, si tratta del miglior simulatore di calcio in assoluto. La nuova versione possiede degli ottimi effetti sonori ed una grafica stupenda. L'erba del campo sembra proprio quella del Meazza. Il software per la macchina della Sega è davvero eccezionale; NEC e Nintendo dovranno combattere duramente, per vincere la partita contro giochi come questi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

invece, è un'avventura dinamica, che fa uso di una fantastica e vastissima serie di immagini digitalizzate di New York. L'Accolade ha definito il suo nuovo sistema di digiavventure "la cosa più vicina a quello che ci fornirà in futuro la tecnologia CD-I".

IL PIU' BEL GIOCO DEL CES

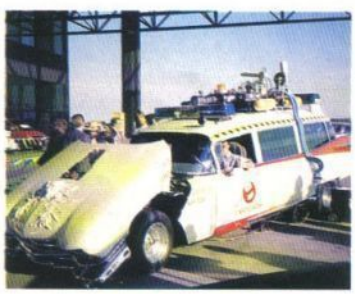
Il premio "Miglior computer gioco del CES" va all'Activision per ***Cosmic Osmo***. È il seguito di *Manhole* (il titolo su CD ROM per Mac, che presto uscirà anche su PC), ma è anche il più grosso computer gioco mai realizzato, 3 milioni di byte. Disponibile su sei dischetti per il Macintosh, consente al giocatore di esplorare lo stupendo universo grafico di *Cosmic Osmo*. Descriverlo non servirebbe a niente. Guardate invece le foto degli schermi.

Altri giochi interessanti sono ***Harley Davidson Simulator*** e ***Circus***, entrambi della Mindscape. *Circus*, ideato da Chris "Infiltrator" Grey, dovrebbe rivelarsi il primo gioco di circo che possa veramente definirsi tale.

X-Specs 3D propone invece degli occhiali a cristalli liquidi ad alta velocità e due giochi: *Space Spuds* e *3D arcade game* (un titolo insulso per il miglior sparatutto in 3D che mi sia mai capitato di giocare). Ma, meglio ancora, il pacchetto comprende anche un'utility per disegnare immagini tridimensionali. Buttate via Deluxe Paint (mi rivolgo ai possessori dell'Amiga), ormai siamo entrati nell'era del 3D.

Qualcosa di interessante, anche se non proprio rivoluzionario, lo si è visto anche nel software per PC; con ***VCR Companion*** della Brøderbund, che consente di creare titoli di testa e di coda, didascalie, sovrapposizioni, interrruzioni (così da inserire degli spot pubblicitari nel video del vostro matrimonio), tutto a colori, e di montare le vostre realizzazioni con il Camcorder. Anche ***Search for the Titanic*** non è niente male. Probabilmente, si tratta della prima avventura documentario-didattica mai realizzata. Comprende diverse foto digitalizzate del Titanic, e spiega anche qualcosa sulla tecnica oceanografica impiegata nella ricerca dello sfortunato transatlantico. Il Summer CES '89 vede la tecnologia dei giochi avanzare come non mai. Genesis e TurboGraphx 16 indicano che i processori a 16-bit sono ormai sull'agenda di lavoro dell'industria del divertimento elettronico americana. Ma, proprio quando una tecnologia viene accettata come standard, ecco che altri ritrovati tecnologici cercano di scalzarla. Le console portatili dovranno dimostrare nei prossimi due o tre CES se saranno o no il futuro del gioco elettronico dei primi anni '90.

Altre tecnologie come la TV ad alta definizione e i Compact Disk Interattivi faranno parte della squadra che condurrà i computer giochi alle soglie del 2000. K vi terrà informati su tutti questi sviluppi.



UN'ABBUFFATA DI HAMBURGER

A Chicago non fanno certo le cose in piccolo. La loro squadra di football, i Bears, ha giocatori che sembrano montagne (ad esempio, il loro beniamino, soprannominato The Fridge). Se in un ristorante ordinate delle cotolette, rischiate di trovarvi nel piatto un maiale intero. C'è anche l'edificio più alto del mondo, il Sears Tower, e il secondo lago interno per grandezza d'America (il lago Michigan, per quelli che non conoscono la geografia) si trova proprio alle porte della città. La Windy City, come viene anche chiamata Chicago, ospita inoltre la principale fiera di elettronica del mondo, il Summer Consumer Electronic Show, che si è, appunto, ai primi di giugno. Vi sono intervenute 120.000 persone, provenienti da tutti gli angoli della terra. Tutti questi visitatori hanno consumato 250.000 hamburger e bevuto ettolitri di Coca Cola, riportandosi a casa ventimila fotografie autografate delle Ragazze dell'Anno di Penthouse. È proprio così, gente, a Chicago non ci si limita a mostrare agli ospiti del CES il televisore più grande e quello più piccolo. Ogni anno, durante la prima settimana di giugno, la Windy City entra in festa: i party si susseguono a ritmo serrato. I rappresentanti e/o dirigenti dei giganti mondiali dell'elettronica vogliono divertirsi, oltre a fare affari. Il miglior party in assoluto è stato quello della Mindscape: ingaggiare Meatloaf per un party privato è senz'altro un bel colpo. Ma Meatloaf e le ragazze di Penthouse non erano le uniche celebrità presenti al CES. Sono intervenuti anche sei senatori, King Kong Bundy (il lottatore più famoso d'America) e un nutrito numero di giocatori di football americano e di basket.

Gli addetti ai lavori se la spassano con Meatloaf al party della Mindscape.

Dopo aver ingurgitato il 15° hamburger e degluttito un litro di Coca Cola ricordatevi di farvi dare l'autografo delle ragazze di Penthouse.

C'È FUTURO PER GAME BOY?

Facendo dei confronti, le caratteristiche tecniche del Game Boy sembrano piuttosto scarse: un processore a 8-bit e un visore a cristalli liquidi in bianco e nero sembrano robetta, paragonandoli alla macchina dell'Atari. Ma, a differenza di quest'ultima, Game Boy è talmente piccolo da stare nella tasca della giacca. Inoltre, ha già disponibile un'imponente lista di titoli tra i quali, *Super Mario Land*, *Tetris*, *Alleyway*, *Baseball* e *Tennis*. A questi ne seguiranno presto tantissimi altri, realizzati da grossi editori, come l'Activision, la Taito, la SNK, la Capcom, la Bandai, la Mindscape, la Tecno, ecc.

NO, Game Boy non è a colori, ma se ci fosse sarebbe così. La Nintendo ha costruito questo enorme modello completo di display video incorporato per attrarre i visitatori al CES, ma è un peccato che la vera macchinetta portatile non sia fornita di rosso, verde e blu.

Negli Stati Uniti, le licenze dei giochi per la console della Nintendo sono oro, e nessuno vuole lasciarsi scappare la fortuna dalle mani per la seconda volta. A favore di questa società c'è anche la ben nota qualità dei suoi giochi, che non sono forse tecnologicamente avanzati quanto quelli dei rivali ma che, in quanto a giocabilità, si sono sempre dimostrati all'altezza, su quasi tutte le macchine per le quali sono stati realizzati.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRISPONDENZA, SEMPRE

Tra noi e voi, oltre la vendita

Assistenza tecnica telefonica (DIGIMAIL HOTLINE) su tutta la gamma dei nostri prodotti. PREZZI IVA INCLUSA. Richiedi SUBITO il nostro catalogo generale HARDWARE e SOFTWARE ORIGINALE !!

NEW!

ECCEZIONALE NOVITA'! Hard Disk "GRINGO" per AMIGA.

Hard Disk da 20 Mb, in versione per Amiga 2000 su scheda (si inserisce in uno slot a 100 Pin, lasciando libero il Coprocessor slot) ed in versione per Amiga 500 con cabinet esterno munito di ventola di raffreddamento, che offre anche la possibilita' di inserire una espansione di memoria da 2 ad 8 Mb di Ram. L'Hard Disk, con meccanica MiniScribe da 40 millisecondi, ti verra' consegnato gia' formattato e contenente alcune utility per la sua gestione: tutto quello che dovrai fare sara' collegarlo al computer. Le caratteristiche di questo HD lo rendono un accessorio indispensabile per chiunque voglia utilizzare Amiga al pieno delle sue possibilita'. Il trasferimento dei dati avviene in DMA (quindi e' velocissimo), ed il controller permette l'autoboot se sul tuo Amiga e' montato il Kickstart 1.3 (all'accensione del computer, l'Hard Disk partira' automaticamete eseguendo la Startup-Sequence e lasciandoti nel tuo ambiente di lavoro preferito in pochissimi secondi). Nel caso il tuo Amiga non possieda il Kickstrart 1.3, noi te lo possiamo fornire in offerta speciale cosicche' anche tu possa godere dei vantaggi dati dall'autoboot. Una indicazione delle prestazioni che potrai ottenere con il Gringo: il BASIC verra' caricato in circa un secondo, il De Luxe Paint e l'Aegis Sonix in circa due secondi, il DBman in meno di tre; il salvataggio ed il caricamento dei dati avverranno in tempi incredibilmente brevi, e non dovrai piu' effettuare tutti quei fastidiosi cambi di dischetto. Tutte queste possibilita' ti vengono offerte, ***CHIAVI IN MANO E CON CONSEGNA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO IN 48 ORE****, ad un prezzo veramente competitivo. Non lasciartele sfuggire.*

GRINGO A2000	Cod. A42	Lire	**849.000**
GRINGO A500	Cod. A43	Lire	**899.000**

In offerta, con l'acquisto del GRINGO, il Kickstart 1.3 (Cod. A44) a Lire **90.000** invece che **129.000**

I PREZZI INCLUDONO L'IVA E LA SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE CON CONSEGNA IN 48 ORE, DIRETTAMENTE A CASA TUA!

DIGIBOX Cod. A04 Lire 69.000

I DIGIBOX sono una coppia di minicasse amplificate collegabili direttamente alle uscite audio sinistra e destra di ogni modello Amiga; ognuna delle due casse e' munita di un proprio interruttore e regolatore di volume, e di un Led di alimentazione. Gli altoparlanti sono Larga Banda (40-12.000 Hz) del diametro di 6 cm.; le dimensioni sono estremamente contenute (7 x 10 x 7 cm - L x H x P) e non pongono alcun problema per il posizionamento. I DIGIBOX sono alimentabili con delle semplici pile a 9 Volts o tramite alimentatore DC esterno. Queste piccole casse migliorano sensibilmente la qualita' della riproduzione sonora di Amiga ed hanno una resa eccellente malgrado le ridotte dimensioni. Nella confezione sono inclusi i cavi di collegamento ad Amiga ed un pratico treppiede di sostegno al quale possono essere fissati i DIGIBOX.

AMIGA EASYL Cod. A41 Lire 899.000

Tavola grafica professionale pressosensibile per Amiga 2000, si interfaccia tramite una scheda da inserire in uno slot a 100 Pin ("Zorro"). Ha una risoluzione di 1024x1024 su una matrice di 23x33 cm. e funziona in perfetta emulazione del Mouse. L'eccezionale discriminazione massima e' di 0.2 mm e la velocita' di tracciamento e' di 250 pala di coordinate (X-Y) ogni 2 millisecondi. Il software in dotazione comprende i driver ed un completissimo programma di disegno dedicato che consente operazioni quali la scelta dei colori direttamente dalla tavola. I disegni possono essere scalati automaticamente. La Easyl Pad e' perfettamente compatibile con tutti i programmi di disegno per Amiga, ed e' indicatissima anche per il CAD di alta precisione (Aegis Draw 2000, X-Cad, IntroCad...); inoltre in emulazione mouse puo' essere usata praticamente con tutti i programmi. **DISPONIBILE ANCHE PER A500 ED A1000 A LIRE 869.000**

YAMAHA SHS-10 Cod. E19 Lire 169.000

Eccezionale tastiera digitale FM, uscita MIDI, 25 strumenti e 25 ritmi di accompagnamento selezionabili, 6 voci, effetti speciali, display digitale, autobass, autochord, automelody, funziona a batterie o tramite alimentatore; collegabile ad un impianto stereo e tramite interfaccia MIDI ad un Amiga, ad un PC Ms Dos, ad un C64, o direttamente alla MIDI di un Atari ST.

MIDI AMIGA	Cod. A17	Lire **79.000**
MIDI C64	Cod. C10	Lire **99.000**
MIDI PC MS DOS	Cod. PA1	Lire **150.000**

IN SUPEROFFERTA:

AMIGA & MUSIC	Cod. X07	Lire **229.000**
COM64 & MUSIC	Cod. X08	Lire **249.000**
PC & MUSIC	Cod. X20	Lire **299.000**

Comprendente la Yamaha SHS-10 e l'interfaccia MIDI adatta al tuo computer.

Penna Ottica AMIGA	Cod. A01	Lire	49.000
Cover AMIGA 500	Cod. A21	Lire	21.000
10 Bulk 3.5" CERTIFICATI	Cod. G04	Lire	19.500
Box portadischi 3.5" 100 pt.	Cod. G09	Lire	21.000

IL NOSTRO CATALOGO COMPRENDE CENTINAIA DI ARTICOLI PER AMIGA, MS DOS, C64, SPECTRUM, E TANTISSIMI TITOLI DI **SOFTWARE ORIGINALE** PER **TUTTI** I COMPUTER: RICHIEDILO SUBITO!

digimail SRL

VENDIAMO SOLO PER CORRISPONDENZA
ORDINE MINIMO LIRE 30.000

Ordinare e' semplice: basta spedire il tagliando a DIGIMAIL s.r.l. via Coronelli 10 - 20146 MILANO, oppure telefonare dal lunedi' al sabato allo (02)-426559 / 427621 dalle ore 10 alle 20 (FAX 24 ore al numero 427768). Spedizione contrassegno con spese a carico del destinatario. Imballo gratuito. Spedizione a mezzo corriere su

by DM-dtp

K97

NOME COGNOME

VIA N. CAP

CITTA' PROV.

Firma

Allego Lire 1.000 per ricevere il catalogo Software originale.
Allego Lire 2.000 per ricevere il catalogo Videocassette originali. Ho un videoregistratore SI NO

DESCRIZIONE	COD.	Q.ta'	PREZZO

Il mio computer e' un (marca e tipo): C= AMIGA Soft TOTALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA VENDEMMIA DI GIOCHI

...Una cesta piena di titoli caldi pronti per essere vendemmiati. Le case di software li stanno facendo fermentare in attesa di servirli imbottigliati sulla vostra tavola...

Quel carro armato nemico deve essere distrutto: state pronti a sparare!

BATTLE VALLEY Hewson

Il deserto di notte è pieno di pericoli.

In assenza del Dottor Doom, c'è sempre qualche banda di terroristi internazionali pronti a minacciare il mondo libero con le proprie testate nucleari. Questa banda ha rubato gli ultimi due missili a medio raggio rimasti dopo la firma dei trattati di disarmo. Ecco il motivo della chiamata dell'esercito americano. Come mercenario dovete raggiungere la base dei terroristi nel deserto. Uno sparatutto impegnativo per Amiga della Creative Thought.

F16 COMBAT PILOT DIGITAL INTEGRATION

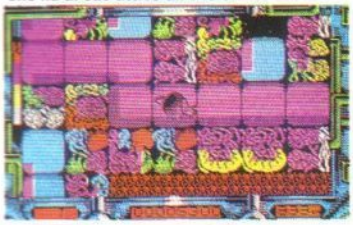
Questo tanto atteso simulatore dei piloti elettronici della DI dovrà lottare contro una concorrenza agguerrita dato che non è l'unico F-16 in circolazione. Ma a detta della DI è più completo degli altri, con riunioni pre-missione e schermate della sala piloti e dell' hangar prima di entrare nella cabina di pilotaggio. I feticisti delle armi supersofisticate si entusiasmeranno per il riconoscitore di bersagli LANTIRN e per i missili AMRAAM, che hanno una portata di più di 30 miglia. Ma se scoprite che i comandi sono complessi potete usare l'opzione "quickstart". È disponibile una varietà di missioni oppure potete collegarvi con un altro computer e sfidare un amico in duello (aereo).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAZEMANIA
Hewson

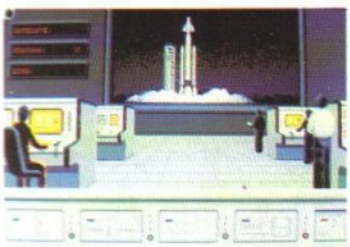
Un'altra novità della Mirrorsoft è un gioco di ruolo in 3D, con schermo diviso in due, intitolato *Bloodwych* . Ci si aspetta molto dalla casa di software dell'editore Maxwell, che ha al suo attivo un titolo di successo Un'altra novità della Mirrorsoft è un gioco di ruolo in 3D, con schermo diviso in due, intitolato *Bloodwych* . Ci si aspetta molto dalla casa di software dell'editore Maxwell, che ha al suo attivo un titolo di successo



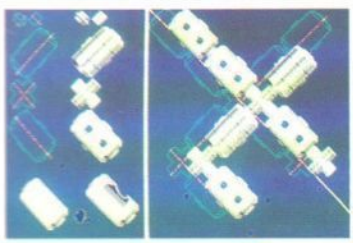
EUROPEAN SPACE SHUTTLE
Coktel Vision

La CEE è riuscita a mettere insieme abbastanza soldi per lanciare uno Space Shuttle tutto suo. Così comincia questa simulazione francese della Coktel Vision. Una volta che avrete scelto una missione, studiato un piano di volo, appreso le operazioni di lancio e imparato il modo di manovrare in orbita terrestre, vi chiederete se non sarebbe meglio fare richiesta per diventare veramente un astronauta. Prima però, dovrete condurre le operazioni di ritorno e atterraggio. Questo simulatore con grafica 3D sarà disponibile per Amiga, ST e PC. Roland Oskian della Coktel ha lavorato proprio sul programma dello Space Shuttle, ciò spiega la collaborazione ricevuta dalla casa nel produrre il gioco.

La sala di controllo è un po' deserta.



Consultate i piani della stazione, sperando di non aver dimenticato niente.



DR DOOMS REVENGE
Medalist International

Spiderman contro Machete sull'Amiga.

versione PC

L'accoppiata dei supereroi della Marvel, Spiderman e Captain America, segna questo debutto della nuova etichetta della Microprose, che pubblicherà software sviluppato da altre case. In scena, questa volta, la Paragon Software, che sta lavorando al gioco. Il loro avversario sarà Dr Doom, che ha rubato un missile nucleare americano con cui sta minacciando New York. In una breve anteprima al CES in gennaio si è vista della fantastica animazione nelle sequenze di scontri quando i nostri si infiltrano nella fortezza di Doom, più delle pagine in stile fumetto per avanzare nella trama. La confezione contiene un fumetto disegnato appositamente e intitolato "Nuff said?"

PASSING SHOT IMAGE WORKS

Facciamo una partita a tennis? Quelli della Mirrorsoft scendo in campo per affermare che questa licenza delle Sega è "il miglior gioco di tennis, punto". Si gioca per il Grand Slam con campionati di singolo e doppio su erba e superfici dure. La prospettiva cambia seguendo l'azione ed è possibile tagliare la palla, fare pallonetti e dare effetti di spin. Il compito di portare il tennis fuori dalle sale gioco in casa vostra è stato affidato alla Teque, che hanno già convertito Blasteroids.

Il coin-op prima della veduta dall'alto: pronti per il servizio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CASTLE WARRIOR

PALACE

Dopo aver realizzato Bio Challenge, la Delphine ora vuole farvi diventare un "guerriero del castello". Il malvagio stregone Zandor ha avvelenato Edeired il Buono, Re di Pacifica. Voi, suo figlio, siete intenzionati a salvarlo e trovare un antidoto al veleno del vostro nemico. È un gioco di tutta azione attraverso caverne e fiumi sotterranei, evitando rocce e combattendo una serie di mostri. Castle Warrior sarà disponibile per Amiga e ST.

Il drago rosso è pronto a farvi fuori in un solo boccone.

WAYNE GRETZKY HOCKEY

Bethesda Softworks/ Active Distribution

In Italia l'hockey su ghiaccio non è molto popolare, ma in USA Wayne Gretzky è un nome famosissimo, anche se un po' inpronunciabile. Questa simulazione ha vinto l'Oscar (si fa per dire) della Software Publishers Association come "Migliore Simulazione Sportiva" ed offre la possibilità di "disegnare" il fisico dei giocatori. Per avere una maggiore accuratezza sono calcolate le reazioni in tempo reale. Mettete su i pattini e preparatevi a giocare con Wayne.

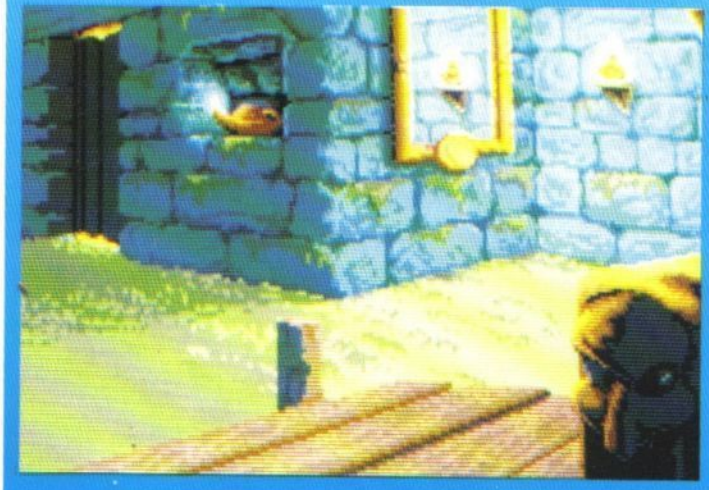
VIRUS KILLER

Practical/CRL

Non è un gioco, ma visti i tempi merita di essere inserito tra le anteprime del mese. Si tratta di Virus Killer, altrimenti noto come Terminator V 2.0, un programma anti virus per Amiga riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese. L'idea di Virus Killer è nata nel settembre '87 dopo che un programmatore della Practical scoprii il virus Byte Bandit. VK confronta i vostri dischi con un suo speciale database che contiene i dati dei virus noti. A detta della CRL, è anche in grado di riconoscere anche quelli sconosciuti. Attualmente VK è in grado di eliminare Byte Bandit, Byte Warrior, Micromaster, Northstar, Pentagon Virusslayer, SCA e le sue molte varianti, VKill e altri ancora. VK inoltre può memorizzare i "boot sectors" dei vostri dischi e recuperare i settori danneggiati e ripulirli dal virus. Il tutto viene eseguito in background, facendovi tranquillamente usare i vostri programmi come se niente fosse. Terminator si mette a dormire finche non viene inserito un nuovo disco. La Practical e la CRL intendono sostenere il programma producendo aggiornamenti periodici. Sono in arrivo le versioni per Atari ST e PC IBM E compatibili. Distribuito dalla Lago, sia il programma che il manuale d'istruzioni sono in italiano. Prezzo L.29.000.

THE LEGEND OF DJEL

Coktel Visionl



Non l'abbiamo visto in azione, ma a vedere la grafica di Joseph Kluytmans si può dire che almeno graficamente è impressionante. Il mago Djel deve porre fine alla carestia che sta mettendo in ginocchio il suo regno, usando i suoi poteri magici per creare pozioni che lo aiutino a combattere in trenta atmosferici scenari. Per sapere se il contenuto vale quanto la forma, leggete i prossimi numeri di K.

SLEEPING GODS LIE

Entertainment Int.

Il gioco ve lo abbiamo presentato sul numero di Luglio. La vera novità è la sua traduzione integrale in italiano. Una "moda" che negli ultimi mesi si sta diffondendo, vi ricordiamo Zak MacKracken e The Temple of the Flying Saucers e che si rivela cosa gradita per giochi così complessi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DI PRIMA MANO!

LA TALPA METTE LE ZAMPE SULLE ULTIME NOVITÀ...

Signore e signori, abbiamo il piacere di presentarvi la Talpa. Un giorno, giocando a Populous, abbiamo pensato che il mondo dei videogiochi aveva bisogno di qualcosa di più che la solita carrellata di foto da schermo e qualche frase fatta sui titoli imminenti. Avevamo bisogno di qualcuno che avesse un po' di gusto, di un po' di discernimento... quel qualcuno è la Talpa. La Talpa sa riconoscere un buon gioco - e il bello è che li vede prima di molti altri. Ecco cosa ha scritto sulle novità di questo mese...

Nel corso degli anni, sui boss della Domark, Dominic Wheatley e Mark Stracken, ne sono state dette di tutti i colori da tutti. In Inghilterra non sono ben visti e alcuni degli appellativi con cui sono stati chiamati è meglio non pubblicarli per evitare guai. Tutto ciò però non ha impedito alla Domark di fare soldi. Come mai? ➨

HARD DRIVIN' E' ANCORA AI BOX

Avrete visto un mucchio di foto di *Hard Drivin'*, l'altro titolo della Domark per Natale, su un po' tutti i giornali. E certo avrete anche letto quanto è bello.

Il fatto è che, a tutt'oggi, esiste solo un demo di 15 secondi circa, con due forme complesse in movimento - tutto qui. Il loro "agente all'Avana", Jurgen Friedrich, è certamente un programmatore molto competente e spera di riuscire ad ottenere la stessa velocità del coin-op nelle versioni definitive per 16 bit (una vera impresa se considerate che l'originale utilizza due 68000 più una cartuccia per vari effetti), ma c'è ancora molta strada da fare prima di arrivare al gioco finito. È la dimostrazione che questa rubrica deve essere letta con minor entusiasmo, come se si trattasse di notizie riguardanti la campagna acquisti della Juventus.

COIN-OP MANIA

Ci sono soltanto 120 giorni per gli acquisti da qui a Natale. Meglio ancora, ci sono soltanto 2240 ore (o giù di lì) per programmare "i giochi che devono essere nei negozi cosicché la mamma/la ragazza/la moglie (cancellare la voce che interessa) possano farvi un bel regalo". Vi posso assicurare che questa statistica potrebbe far venire i capelli bianchi a qualcuno. Le grosse licenze in produzione per la stagione natalizia sono: *Ghostbusters II* e *Power Drift* dall'Activision, due grossi titoli che si contenderanno il primo posto nella classifica di vendita, e *Hard Drivin'* della Domark. La US Gold e la Ocean non staranno certo a guardare...

Ma... i giochi varranno quanto il loro nome? Speriamo, altrimenti Babbo Natale sarà costretto a vendicarsi dei colpevoli di tale misfatto. E vi assicuro che pulire la stalla delle renne non è un bel lavoro...

Nelle fogne di Ghostbusters II

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

***Pictionary* della Domark**

Tanto per cominciare, il "diavolo" non è così brutto come lo si dipinge. Ancora più importante, in un mercato pieno di gente disposta a fare di tutto per un'idea nuova, Dom & Mark sono capaci di fare un passo indietro e decidere di esaminare un'idea che un'altra casa di software, definita "meglio informata", ha rifiutato. E poi metterla in produzione.

Ma quello che importa è l'annuncio che la Domark ha comprato la licenza del gioco da tavolo *Pictionary*. Si tratta di un'idea semplicissima: ci si muove per un tavoliere e, a seconda della parola o concetto della casella sulla quale si capita, un membro della squadra deve raffigurarlo con un disegno cosicché i suoi compagni lo indovinino. Il tutto in un dato tempo limite.

Esatto! É proprio uno di quei giochi che stimolano a stare in compagnia, in famiglia o tra amici. Stranamente, per un cinico par mio, è anche molto divertente. Il gioco ha avuto anche molto successo e in Italia ne esiste una versione simile intitolata Visual Game. Ma su computer come sarà????

Che posso dire? Le indicazioni iniziali dicono che funziona molto bene. Un semplice "tavoliere" all'interno del quale si apre, al momento opportuno, una finestra (grazie all'intervento di un Toulouse Lautrec volante... non proprio la cosa per cui è passato alla storia) che mostra una serie di comandi per disegnare. Invece di usare un blocchetto di carta, usate lo schermo.

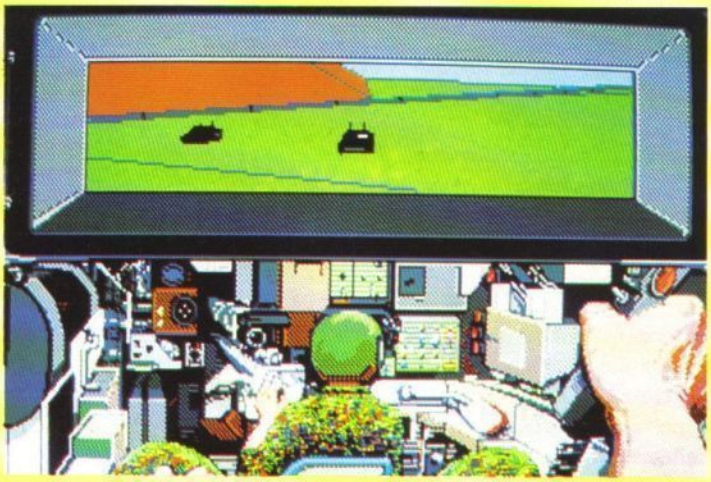
Ancora meglio, c'è una versione solitaria dove il computer disegna per voi. La mia opinione è che questo gioco sarà abbastanza diverso da piacere a molte persone. Dovrebbe essere in vendita in ottobre.

SOVRAPPOPOLAZIONE

A proposito di *Populous* (di cui mi sono già fatto diversi mondi)... É eccezionale giocarlo in due collegati via modem o Datalink. "Prenditi questo, infedele! Una bella eruzione vulcanica nelle pianure centrali." Molto meglio che un normale calcio nei denti.

Se siete stanchi dell'originale (o l'avete finito, Esseri Supremi) c'è ora un disco-supplemento con nuovi mondi e popoli da conquistare e nuove strategie. Grazie EA. Questo sì che si chiama Software.

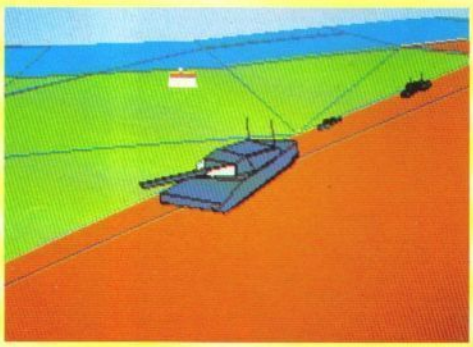
Nuovi Mondi per Populous...



CARRI ARMATI, AEREI E AUTOMOBILI

Dopo lo shock di *Carrier Command* a 16-bit, i poligoni in 3D sono stati accettati da tutti e c'è un mucchio di roba in arrivo. A vole, le cose che si pensano essere facili sono in realtà molto difficili. Ad esempio, rappresentare in un mondo in 3D dei pendii dall'aspetto "naturale", invece che delle semplici piramidi. Alla Spectrum Holobyte ci sono però riusciti, come potete vedere. *Tank*, il seguito di *Falcon*, sembra già fin d'ora una simulazione bella come la precedente. Lo si può giocare a livello di singolo carro armato, plotone o compagnia corazzata. Si pensa di poter collegare il gioco definitivo via rete con il predecessore, così da avere un amico che sorvola le posizioni nemiche per voi oppure un nemico che cerca di colpire il vostro carro armato! Non c'è da stupirsi che lo definiscano una parte della Serie Campo di Battaglia Elettronico. (Electronic Battlefield Series).

Sarebbe stato bello poter mostrare un concorrente inglese di *Tank*, ma la Microprose non vuole ancora far vedere a nessuno *Tank Command* della Realtime. Non è che magari non lo vogliano far vedere perché stanno lavorando ad un gioco di carri armati della Microprose stessa? A proposito, e *Carrier Command* su C64? Senza 3-D, ma con una veduta dall'alto con scrolling in 8 direzioni dell'azione e la stessa struttura di gioco.



Intanto si continua a lavorare su un altro progetto in *3D - Bomber* programmato dalla Vektor. Questo gioco, che sarà pubblicato dalla Activision verso la fine dell'anno, sembra destinato ad essere un altro simulatore di prima: a metà tra *Falcon* e *Jet Fighter* per quanto riguarda la complessità/giocabilità. Ha un futuro.

***Carrier Command* su C64 - una intelligente conversione con tutta la strategia del fratello maggiore ma con una dimensione visiva in meno. Crediamo che abbiano fatto bene a non cercare di riprodurre l'intero gioco - sarebbe stata veramente una battaglia persa.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K ON THE ROAD ALLA SIMULMONDO

K non è malata di xenofilia. Per dimostrarlo è andata a visitare la Simulmondo per scoprire cosa ha in serbo la software house di Bologna per i prossimi mesi.

Quando si dice la fortuna. K ha fatto visita alla Simulmondo un assolato martedì di fine giugno. Tra cinque giorni possibili, proprio quello in cui il pasticciere sottostante scarica, come tutti i martedì, la farina da un grosso camion, con relativo assordante frastuono che ci ha costretto a tenere chiusa le finestra per sentire cosa ci dicevamo. Non che siamo claustrofobici, solo che con le finestre chiuse ci siamo fatti una vera e propria sauna.

Comunque, queste sono quisquilie, l'argomento qui è la Simulmondo (era ora, n.d.r.). A detta del suo titolare, Francesco Carlà (probabilmente noto a molti di voi per la sua seconda - o prima? - attività di giornalista), la Simulmondo è "una casa cinematografica di giochi, non una casa editrice". La differenza è sottile, ma significativa. Ogni gioco viene pensato ed impostato, adattando i giochi alle capacità della macchina e non viceversa. "Non facciamo quattro versioni, ma quattro giochi diversi", dice Carlà.

Sembrerebbe che questa politica sia stata premiata, visto che il difficile mercato italiano, dove la copiatura regna sovrana, si è rivelato, a detta di Carlà, più ricettivo di quello che poteva sembrare. Di *Italy '90 Soccer* sarebbero state vendute circa 15.000 copie per C64 e 5.000 per Amiga. In termini di mercato italiano (ma non solo) un vero e proprio successo di vendite, che potrebbe ripetersi in ottobre, quando usciranno le versioni per ST e PC di *Italy '90 Soccer*.

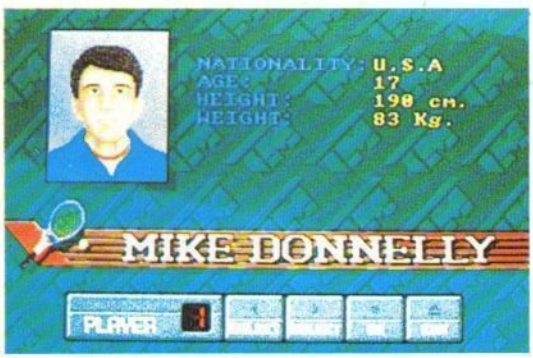
Carlà spera che anche i progetti in produzione ottengano lo stesso indice di gradimento (e soprattutto di acquisto), a partire dal prossimo gioco in commercio, *F1 Manager*, che dovrebbe essere nei negozi a settembre, in versione C64, e ad ottobre nelle versioni Amiga e PC. Gli utenti ST e MSX dovranno invece aspettare fino a Natale.

F1 Manager è un gioco che cerca di fondere insieme le tre variazioni possibili dei giochi di guida: arcade, management e simulazione. Dai demo funzionanti che abbiamo visto (in versione C64), il gioco dovrebbe tenere attaccati al volante... ehm... al joystick gli amanti dei giochi di guida.

La versione C64 di *F1 Manager* è stata programmata da Ivan Venturi, "in-house programmer" della Simulmondo in attesa di partire per militare. Ivan, che ha 19 anni e traffica coi computer da quando ne aveva 14, porta bracciali borchiati al polso, ama la musica degli U2 e programma in linguaggio macchina che, come ogni buon programmatore che si rispetti, ha imparato da autodidatta. Per scrivere *F1 Manager*, che occupa ben 200K compattati su un disco, ci ha messo circa cinque mesi, senza contare il tempo di debug.

Dopo *F1 Manager*, la Simulmondo uscirà con *G.P.Tennis Manager*, in cui il giocatore (o i giocatori visto che si può giocare anche in cinque) veste i panni di un tennista, 100° nella classifica ATP, intenzionato a diventare il numero uno del mondo. Anche questo gioco, come *F1 Manager*, è stato progettato da Nicola Paggin (insieme Ciro Miolo) ed è programmato da Daniele e Giorgio Bonafini.

***Formula 1 Manager*- Il mondo delle monoposto è anche questo!**



La scelta del tennista in *G.P.Tennis Manager*.

I fratelli Dardari, intanto, stanno lavorando su un nuovo gioco, *Beach Volley*, che dovrebbe uscire a novembre. Visto il loro primo titolo, non vediamo l'ora che esca. Ma il progetto certamente più ambizioso, che lo stesso Carlà definisce "impossibile", è un simulatore di calcio visto in soggettiva con gli occhi del giocatore che ha il possesso di palla. Sinceramente crediamo anche noi che sia impossibile, ma se ci vogliono provare chi siamo noi per impedirglielo?

Ma la Simulmondo non pensa soltanto alla produzione, ma sta lavorando ad una serie di iniziative speciali come 'il Telemarketing, cioè la vendita diretta all'utente, e il Simulmondo Club dei quali è responsabile Federico "Wiz" Croci, collezionista ed appassionato di flipper.

Inoltre, la casa di software bolognese ha appena stipulato un accordo con la casa di software svizzera Linel, per la distribuzione dei giochi Simulmondo in Inghilterra, Francia, Germania, USA e Australia; mentre la Simulmondo curerà, a sua volta, la distribuzione dei titoli Linel in Italia, il primo dei quali sarà *The Champ*, un gioco di pugilato recensito in questo numero a pag.46.

Il Made in Italy elettronico invaderà il mondo come è successo con la moda?

Da sinistra a destra: Francesco Carlà, Ivan Venturi e Federico Croci, ovvero la Simulmondo al completo, o quasi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SALA GIOKI

UN ASSAGGIO DI DRAGON'S BREED, E CRACKDOWN, UN CLONE DI GAUNTLET

DRAGONS BREED

Irem

Il "seguito" di R-Type

Dragons Breed è l'ultima novità della Irem ed è stato programmato dallo stesso gruppo che ha realizzato *R-Type*. Si dice che la Irem è rimasta talmente soddisfatta del successo mondiale del classico sparatutto, che ha dato al team carta bianca, per realizzare un gioco interamente di loro gusto. Il risultato, *Dragons Breed*, è a dir poco strabiliante, tanto da imporsi come nuovo modello per gli sparatutto a scorrimento.

La trama è praticamente inesistente, come normale negli sparatutto, ma giusto per la cronaca: lo spirito dei draghi è stato intrappolato e sta a voi liberarlo. Il gioco comincia quando liberate uno dei draghi, sparando per farlo uscire dalla sua caverna-prigione. Poi, gli salite in groppa e vi librate con lui nel cielo alla ricerca degli altri draghi.

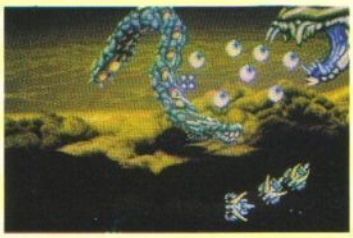
Oltre che per la qualità della grafica e dell'animazione, veloce e fluida, *Dragons Breed* è un numero uno anche perché permette, per la prima volta di controllare a distanza dei personaggi. Mentre cavalcate il vostro drago attraverso i meravigliosi scenari ed evitate il fuoco contraereo degli alieni, potete smontargli di dosso e farlo spostare in una posizione da dove sputerà fuoco sul nemico per proteggervi. Abbassando il joystick, potete poi richiamarlo, saltargli nuovamente in groppa e riprendere il volo.

Con la balestra laser pronta, il liberatore di draghi si lancia nel primo livello.

Anche in *R-Type* c'era una sonda che si poteva fare combattere contro gli alieni, ma il grado di controllo a distanza del drago consentito da *Dragons Breed* lo rende unico e senza precedenti.

Un uso sapiente del corpo del drago è il segreto per riuscire nel gioco. La potenza di fuoco dell'eroe aumenta nel solito modo, raccogliendo le apposite capsule. Ma per procedere nei livelli, la potenza di fuoco non basta. Dovete imparare ad avvolgere la coda del drago attorno al vostro guerriero, per proteggerlo, e poi fargliela stendere all'improvviso, mentre il drago avanza, per spazzare via gli alieni, con una sferzata mortale.

Ci sono alcune somiglianze evidenti con *R-Type*, specialmente nella forma e nell'aspetto di alcuni degli alieni di fine livello, e anche gli sfondi di alcuni degli ultimi livelli hanno un'aria molto familiare. Ma in *Dragons Breed* quanto è ispirato ad *R-Type* è stato notevolmente migliorato. Ad esempio, il fiato infuocato del drago ricorda il lungo raggio di fuoco azzurro che si poteva lanciare contro gli alieni ma, qui, potete controllarlo molto meglio e, man mano che accumulate energia, diventa più potente.

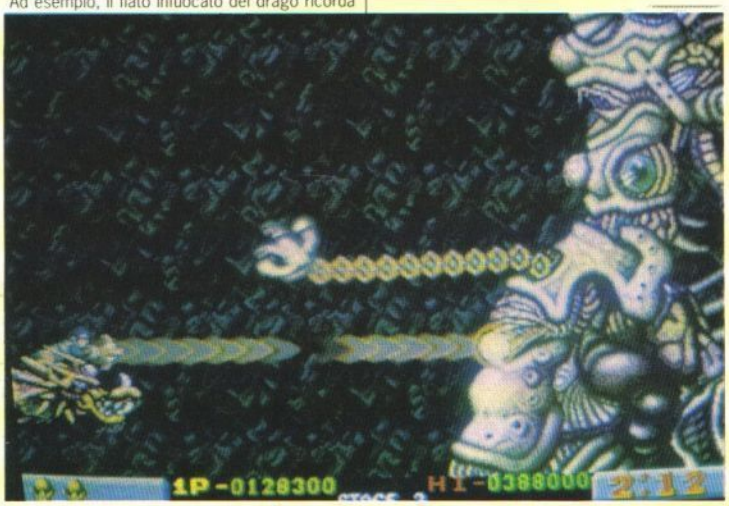


Dopo essere smontato di "sella", si controlla il drago a distanza. Notate come la coda sferzante viene usata per annientare gli alieni.

Poiché questo è il seguito di *R-Type*, è prevedibile che le case di software faranno la fila per acquistarne i diritti. Dovrebbe anche potersi convertire bene, se vogliamo prendere come paragone alcune delle migliori versioni da casa di *R-Type* (Amiga, PC Engine e Spectrum).

Vi ricorda qualcosa? Questo enorme mostro alla fine del terzo livello rassomiglia inconfondibilmente a quello metallico di R-Type.

Il mio giudizio è che Dragons Breed è circa 80% meglio di *R-Type*. Se vi piacciono gli sparatutto, questo gioco merita veramente una capatina in sala giochi.



Il mostro di fine 2° livello. Sparategli negli occhi per passare a quello successivo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EXTENDED PLAY

K-Pettegolezzi dal mondo di coin-op...

WILLOW

Il film di George Lucas è ora un coin-op e, a quanto dicono le spie di K sguinzagliate nelle sale giochi, è molto più divertente del film. Raccogliete le monete uccidendo i cattivi e poi andate ad acquistare gli oggetti magici nei negozi. Ci sono alcune stupende sequenze animate, ispirate dal film.

SCHEDE MAGNETICHE

Entro la fine dell'anno prossimo,in alcune delle principali sale giochi di Londra, delle schede magnetiche potrebbero sostituirsi alle tasche ricolme di monetine. L'idea è quella di acquistare una scheda da una, due o tre sterline, inserirla nelle macchine e digitare il numero di giochi desiderato Il valore della scheda diminuisce di conseguenza, e via...

MONACO GP

La Sega sta ancora una volta agitando le acque con alcuni prototipi di un nuovo gioco di guida: Monaco GP, una simulazione del GP, molto aderente al percorso di gara reale. I pochi rivenditori privilegiati che lo hanno visto dichiarano che è addirittura superiore ad OutRun. Si presenterà sia nella versione a sedile mobile, sia in quella normale (con il giocatore in piedi) per le sale giochi più piccole e i bar. Maggiori notizie il prossimo mese.

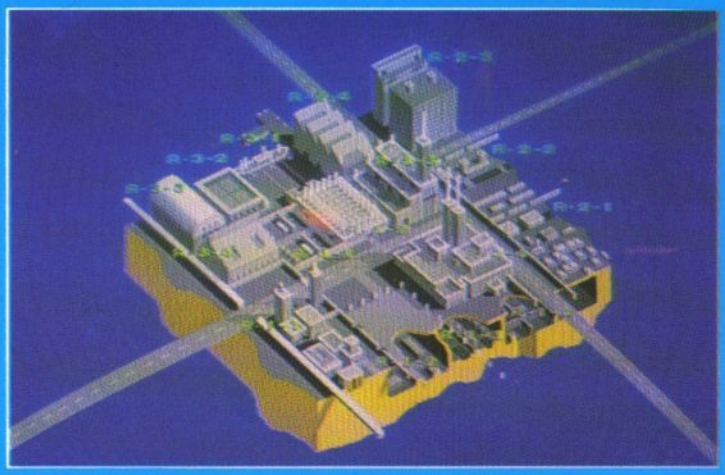
A MORTE I SERVI

Dalla Capcom arriva una simulazione di battaglia nel Giappone feudale, definito da chi l'ha visto un "taglia-e-affetta", per le numerose azioni di scherma. Il gioco presenta anche alcune eccellenti immagini grafiche di samurai a cavallo. Si chiama Dynasty Wars: non perdetevelo.

Dynasty Wars della Capcom

DOVE SONO FINITI?

Qualche tempo fa s'era parlato di un coin-op inglese basato sull'Atari ST. Che fine ha fatto? Questa console avrebbe dovuto rivoluzionare il mercato dei coin-op, consentendo di distribuire i giochi su disco. La squadra di K, a caccia di notizie, sta studiando il caso ma, temiamo il peggio. Lo scoprirete il mese prossimo... E dato che ci siamo, che fine a fatto il progetto coin-op della Microprose? Ormai dovrebbe essere uscito. Tenete d'occhio questo spazio...



La mappa della città alla fine di ogni partita. Mostra i vostri progressi, sullo stile di OutRun.

CRACKDOWN

Un altro clone di *Gauntlet*? Chi se l'aspettava di questi tempi? Però un nuovo titolo della Sega merita sempre d'essere giocato, quindi raccoglierete gli spiccioli e inseriteli in *Crackdown*!

Sega

Gauntlet hi-tech

Vestite i panni di un agente dell'FBI (o di due agenti, se avete voglia di sfidare un amico) in missione per impedire al proverbiale scienziato pazzo di distruggere il mondo. Per qualche ragione inesplicabile questi due duri e freddi G-Men hanno nomi piuttosto debolucci, Ben ed Andy. Un po' diversi da Elliot Ness e dagli Intoccabili!

Il gioco ha più livelli. La vostra missione è di mettere tre bombe in ciascuno, e poi di trovare al più presto l'uscita più vicina, prima che tutto vi esploda in faccia... letteralmente! Ciascun livello è un labirinto di tunnel e di corridoi che rendono piuttosto difficili i movimenti, specie se a giocare si è in due, perchè, spesso, si può passare solo uno per volta.

Ma, sarebbe tutto straordinariamente facile e noioso, se non ci fossero centinaia di guardie nemiche, che spuntano da piccole botole del pavimento e cercano di farvi la pelle. Progredendo nei livelli, i due vengono attaccati da un numero di uomini sempre maggiore, con una potenza di fuoco sempre crescente, ma anche voi potete accrescere il loro arsenale, rifornendovi in uno dei tanti depositi di armi in ogni livello.

I nostri due intrepidi agenti federali devono scoprire bombe a orologeria, bombe intelligenti e depositi segreti di armi.

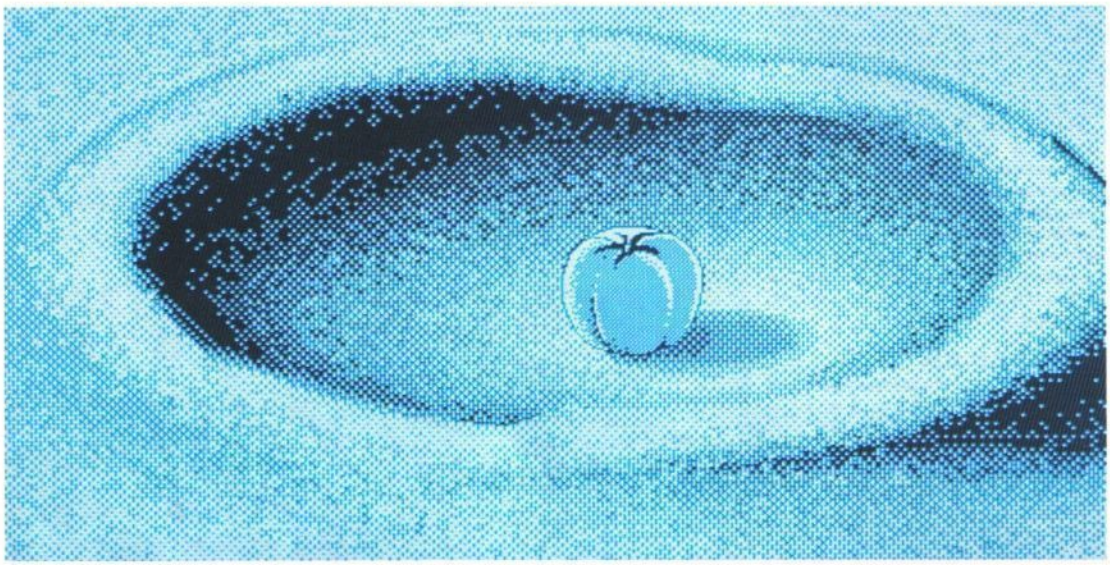
Lo scenario e il gioco assomigliano molto a *Gauntlet*, ma *Crackdown* non è altrettanto veloce e furioso: si dispone solo di quattro brevi vite, invece del si-stema di "energia" usato in *Gauntlet*. La grafica è minuta, ma suggestiva e ben realizzata; si incontrano alcuni sfondi eccellenti. Ma, malgrado la presentazione moto curata, *Crackdown* è piuttosto carente nella giocabilità e non abbastanza "spesso" per piacere ai giocatori più esigenti.

Crack Down - Malgrado l'eccellente presentazione la Sega ha prodotto un gioco con poco spessore, troppo simile a Gauntlet.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'UNIVERSO... IN TRE MEGABYTE



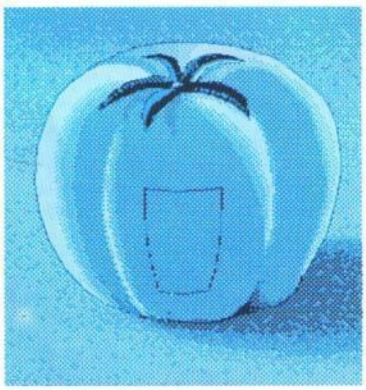
Lontani da casa su uno strano pianeta, scoprite un vegetale in un cratere...

Cosmic Osmo della Activision è il gioco più grande mai prodotto fin'ora. Saranno questi i mega-giochi del futuro?.

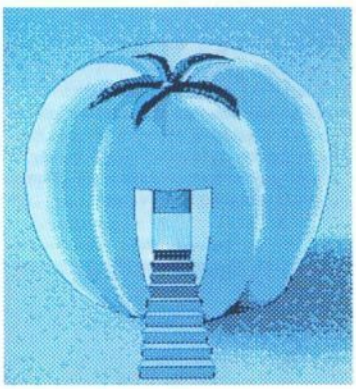
Cosmic Osmo è diverso da qualsiasi gioco per computer che abbiate giocato fino ad ora. Anzi, è talmente differente, che alla Activision non sono sicuri che "gioco" sia il termine giusto per descriverlo. Il big boss della Activision, Bruce Davies, preferisce chiamarlo "un diversivo". "Non ci sono mete specifiche da raggiungere. L'obiettivo è unicamente quello di scoprire il mondo di Osmo... divertendosi".

Osmo è un simpatico alieno con una grossa pancia, che si inizia presto ad amare, esplorandone il mondo. In quell'universo, simile al Paese delle Meraviglie di Alice, tutto è possibile. C'è un punto nel quale Osmo scopre qualcosa con il suo telescopio ed esclama "Santo Merluzzo, guarda un po' che roba..." e se seguite il suo consiglio, e cliccate con il mouse, vi troverete dinanzi proprio quello: un gigantesco merluzzo spaziale. Ma non è un qualsiasi pesce cosmico. In realtà è un'astronave, sulla quale è possibile salire, per esplorarla.

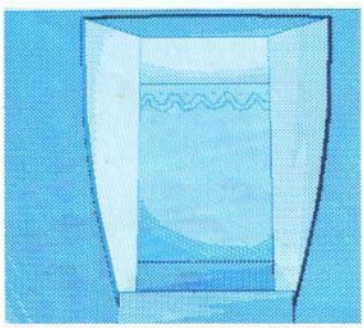
Giocare a *Cosmic Osmo* è un po' come la parte esplorativa di un'avventura, ma senza indovinelli contorti a rallentarti il cammino. Se vi viene voglia di andare in un punto qualsiasi, o di esaminare qualcosa, basta usare il mouse, ed ecco fatto! Una volta lì, può venirvi la voglia di dare un'occhiata più da vicino. Detto, fatto. Il gioco si svolge quasi istantaneamente come se fosse un video di sequenze grafiche, peraltro superbamente dettagliate.



...ma osservando più da vicino, vi accorgete che c'è una porta...



...cliccate sulla porta...



...entrate dentro...

...e vi ritrovate dentro un'altra astronave!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Osmo è anche un grande appassionato di musica. Date un'occhiata alla sua collezione di CD. Ciascuno di essi può essere preso ed inserito nel lettore a bordo della sua nave spaziale. Una grossa parte della memoria occupata dal gioco è utilizzata per della musica e degli effetti sonori eccezionali. Troviamo uno stereo sul quale Osmo può registrare e riascoltare i suoi capolavori (suona le percussioni), i trilli del telefono o, in alcuni punti del gioco, anche delle voci digitalizzate.

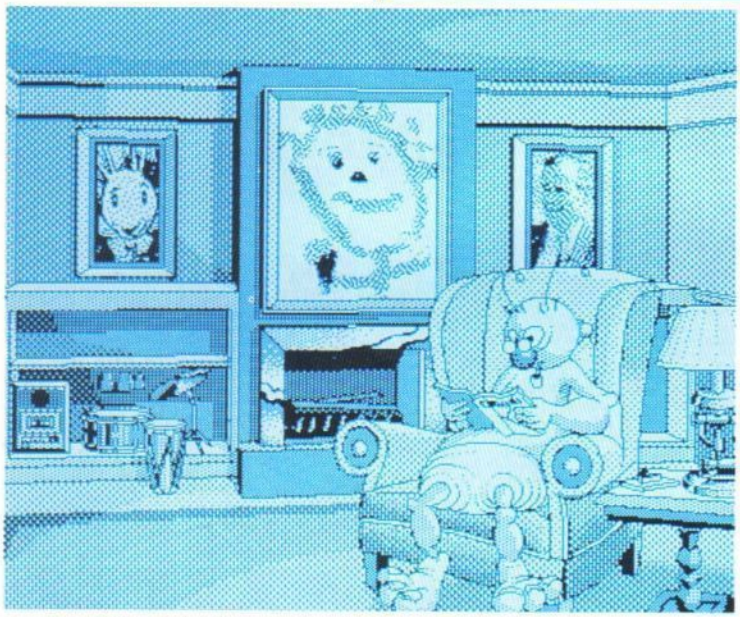
Scorrazzare per quel mondo in attesa della prossima scoperta è certo divertente, ma c'è da divertirsi un mondo anche in ciascuna singola schermata. Tutto è possibile. Osmo decolla verso un nuovo pianeta... Ed ecco che, in un cratere, appare qualcosa che sembra un pomodoro... Andando più vicino, sulla pesca appare una porta. In realtà è un astronave: altre stanze da esplorare, altre cose da fare...

Cosmic Osmo è la dimostrazione della fondatezza delle previsioni del capo della Accolade, Randy Thier, apparse recentemente per K: cioè che i progettisti di giochi inizieranno a richiedere delle memorie di massa di proporzioni enormi. Parlando di *Cosmic Osmo*, Bruce Davies della Activision ce lo fa notare: "Vedremo giochi su due o più CD ROM". Tanta è la necessità di memoria della prossima generazione di giochi.

LE DIMENSIONI NON SONO TUTTO, MA...

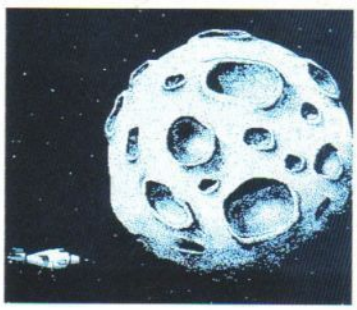
Quello che rende *Cosmic Osmo* speciale, sono le dimensioni. È il gioco per computer più grande mai creato. Pesa ben tre milioni di byte. I sei dischetti che lo compongono vanno necessariamente installati sull'hard disk. Prima di *Cosmic Osmo*, c'è stato *Manhole*, un programma per Mac su CD-ROM da cinque Mega, ma non era un vero gioco. Da qualsiasi punto di vista, Osmo è dieci volte più grande del gioco secondo classificato. E se vi sembra molto, preparatevi per qualcosa di più grande ancora, perché i suoi creatori, i fratelli Robyn e Rand Miller della Cyan Software, stanno già preparando la versione su CD-ROM che, a sua volta, sarà grande il doppio di quella su sei dischetti. Sarà un mostro da 7 milioni di byte. Si faccia il paragone tra questa valanga di codice macchina ed un normale gioco da circa 300 o 350 mila Bytes e la differenza è subito evidente.

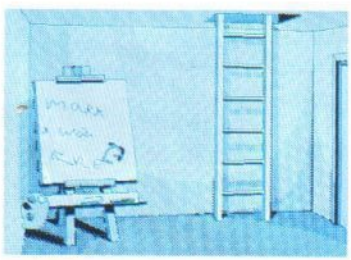
In Cosmic Osmo, comunque, non sono solo le dimensioni che contano, ma anche quello che ci sta dentro, il modo in cui viene usato e l'opportunità di usare dieci volte la capacità di memoria dei giochi convenzionali. Tutto ciò significa che al giocatore viene offerto un maggiore realismo. L'interfaccia diventa meno "spigolosa". È come se foste realmente voi a fare un giretto nel mondo di Osmo, osservando le cose attraverso i vostri occhi e mettendo tutto sottosopra.



La casa di Osmo. É simpatico, buono coi bambini e amante della musica.

Pronti a partire per l'universo a tre megabyte.





Curiosando per la casa di Osmo, trovate una tela. Non oserete pasticciarci sopra, vero? E invece si, e potete farlo usando gli strumenti di Mac Paint: matita, pennello e gomma.

UNA SPINTARELLA AL MAC...

I recensori di giochi sono facili ai cliché. Cliché come "Vale la pena di comprare la macchina solo per quel gioco". Ma, a parte le iperboli, ci si rende conto che, realmente, alla loro uscita, alcuni sistemi, per quanti ottimi fossero, avrebbero avuto difficolta a convincere, senza del buon software-gioco. L'Archimedes avrebbe avuto credibilità senza *Zarch*? O l'ST senza *The Pawn*? E l'Amiga senza *Starglider*? Potete immaginarvi la Nintendo senza *Super Mario Bros I* e *II*, oppure il PC-Engine senza *R-Type*?

Si potrebbe pensare che il Macintosh non abbia nulla da dimostrare, salvo, forse, nel settore dei giochi. E *Cosmic Osmo*, appunto, è il gioco che offre tale dimostrazione. Lancia il Mac nell'arena dei giochi per computer, e ne fa immediatamente un vincitore. Non arriveremo a suggerirvi di comprare un Macintosh Plus, SE o Mac II solo per provare il gioco ma, qualsiasi sia il sistema che usiate, *Cosmic Osmo* è una pietra miliare nella storia dei giochi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"L'ULTIMA MISSIONE"

*la più avanzata simulazione spaziale che ha richiesto oltre 2 anni di programmazione

*Un capolavoro di grafica. Musica di livello professionale.

*Oltre 8 milioni di pianeti da visitare. 340 metri quadri d'area di gioco

*In ogni gioco una cassetta audio più un disco con 20 colonne sonore.

*MANUALE IN ITALIANO
Presto disponibile per AMIGA e ST

*Sistema difensivo variabile, computer di bordo con suo linguaggio, sistema sofisticato di navigazione

FEDERATION OF FREE TRADERS

Distribuito in Italia da:
***LEADER** Distribuzione Via Mazzini, 15*
21020 Casciago (VA) Tel. 0332/21 22 55

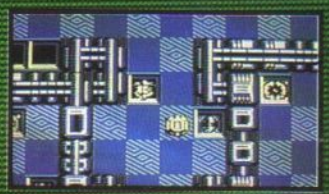
GREMLIN

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Ecco i *Thunderbirds* per il vostro computer. Per sapere come l'International Rescue - Parker, Lady Penelope, Brains e gli altri - è stato portata su computer leggete a pag. 47.



***Citadel* - potrà assomigliare un po' a Paradroid, ma cosa ci sarebbe di male? A noi è piaciuto così tanto che l'abbiamo nominato K-Gioco. Scoprite perché a pag. 34.**

***Falcon Mission Disk* - grazie al brillante nuovo supplemento al già brillante Falcon, avete un mondo tutto nuovo sopra cui volare. È un programma della compagnia aerea Spectrum Holobyte. Allacciatevi le cinture a pag. 33.**

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompagnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come *Xor* e *Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano alcun processo deduttivo. Anche giochi di piattaforme come *Nebulus* necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO
In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE
Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI
Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

DIDASCALIE E ANNOTAZIONI
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE
Questo contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

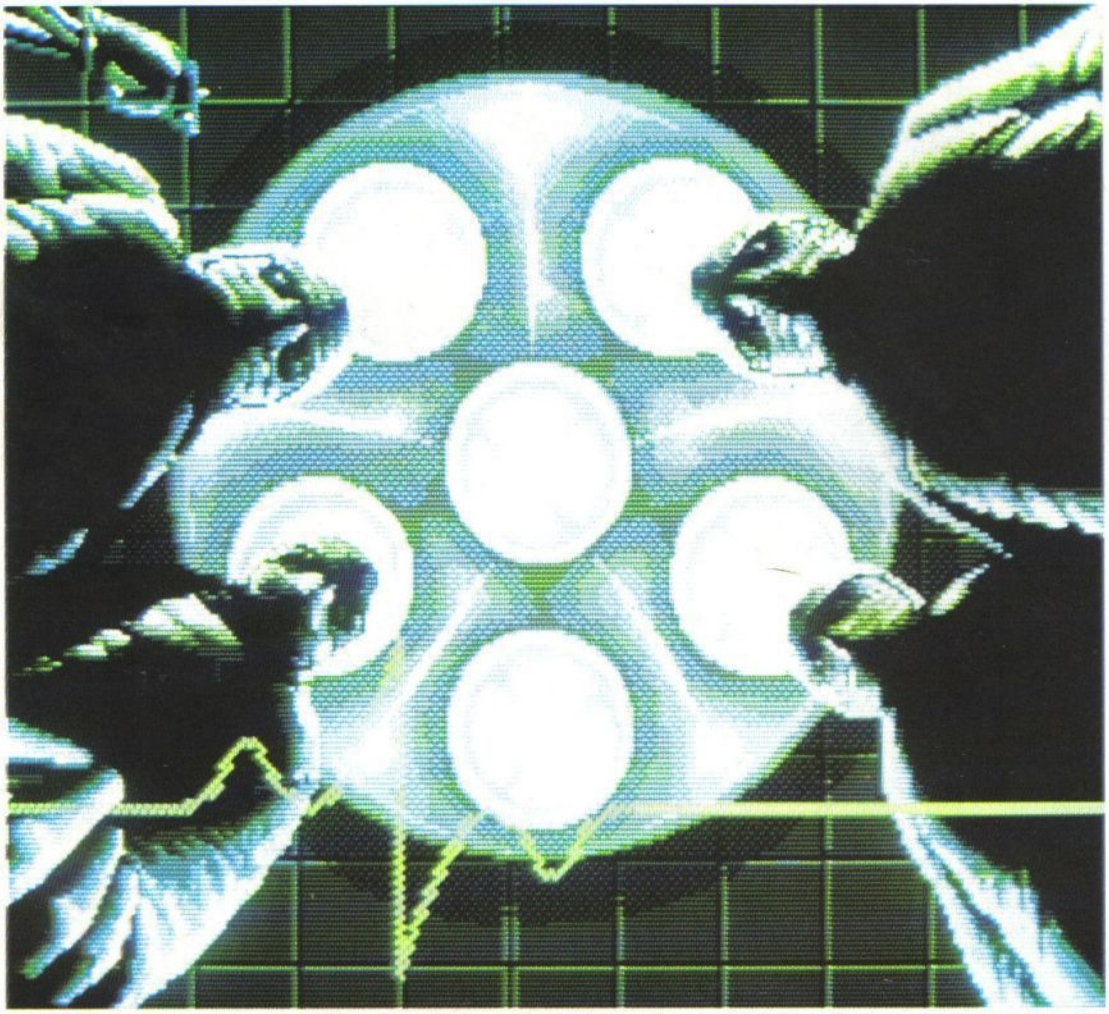
I RECENSORI
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi come **Julian Rignall**, campione coin-op e redattore dei tempi d'oro di Zzap!64, **Mark Patterson** ex Commodore User, **Eugene Lacey**, l'uomo che portato C&VG in testa alle vendite delle riviste per computer in Inghilterra, **Steve Cook** e **Pete Connor**. Nella redazione di K fanno parte, tra gli altri, **Riccardo Albini**, **Alberto Rossetti**, **Danilo Lamera**, **IUR** e **Marco Bill Vecchi** già redattori delle prime riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zzap! Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco. Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WEIRD DREAMS

I sogni inquieti della RAINBIRD



NON appena l'anestesia inizia a fare effetto, perdete conoscenza, forse per l'ultima volta. Ancora in pigiama, vi sentite levitare sopra un mare di nubi e rimanete così, sospeso in aria, per un attimo. Poi, rotolando su voi stesso, ricadete lentamente verso il basso, fino a diventare un puntino luminoso che scompare tra le nuvole. La luce si diffonde tutt'intorno, e non riuscite a vedere più nulla. È un incubo, o si tratta di uno "strano sogno"?

Programmato da James Hutchby e disegnato da Herman Serrano, prima di entrare in

Iniziate il gioco sotto i ferri chirurgici. Ne uscirete vivo? Raccogliendo le quattro sfere, può ancora finire bene. *Weird Dreams* è pieno di riferimenti cinematografici, come questa scena tratta da un vecchio film di David Niven, "Una questione di vita o di morte".

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La sequenza del prato all'inglese, dove i fiori e i cespugli vi sorridono. L'atmosfera è idilliaca, nell'aria si levano le note di "English Country Garden"... Ma cos'è quello strano rumore di lame?

commercio, questo gioco davvero inquietante era stato incluso, in una serie della rete televisiva inglese ITV. Secondo il copione, voi indossate i panni di un innamorato respinto; lo struggimento è tale che finite coll'ammalarvi gravemente (se state iniziando a preoccuparvi, aspettate di sentire il resto). Come conseguenza di tutto ciò, dovete subire un intervento chirurgico. Vi viene, quindi, iniettato l'anestetico e, a questo punto, vi ritrovate a combattere con la morte, raffigurata da una serie di sogni allucinanti (i "Weird Dreams" del titolo, appunto).

I sogni in questione sono praticamente i vari giochi che dovete superare per vivere. In breve, per sopravvivere all'operazione, dovete raccogliere quattro "sfere". L'obiettivo è tutto qui, ma il modo di raggiungerlo cambia ad ogni sogno. Ma, prima di andare avanti, vorrei fare alcune considerazioni.

Ciò che distingue questo gioco da tutti gli altri, rendendolo una pietra miliare nella storia dei computer giochi, è il modo in cui i due autori sono riusciti a fondere l'idea nell'implementazione. Senza i loro accorgimenti di programmazione incredibilmente ingegnosi, gli stravaganti effetti grafici e l'inquietante animazione di *Weird Dreams* non sarebbero mai esistiti. L'animazione, stile cartoni animati , è eccellente. Non so proprio come siano riusciti a memorizzare l' interminabile serie di fotogrammi per l'animazione di ciascun oggetto. La struttura di gioco assomiglia, forse troppo, a quella di *Dragon's Lair*, dal momento che bisogna seguire i percorsi senza averne il controllo totale proprio come avviene nei sogni (come quando cercate di scappare da qualcosa e scoprite di correre al rallentatore). Comunque, in alcuni casi sarebbe più gradevole, potere dominare l'evoluzione del gioco.

Le sequenze stesse dei sogni sono disegnate in modo molto originale. Ma questo gioco sarebbe soltanto una noiosa copia di *Wally Week*, se l'idea di base si fosse limitata a qualche interessante trovata grafica nelle scene iniziali e finali. Invece, ogni fase presenta problemi e soluzioni diverse. In uno dei sogni, vi ritrovate di fronte a una vespa gigantesca che trasporta una sfera e dovete cercare di fargliela sganciare senza farvi pungere. Se la vespa vi punge, e lo farà senz'altro, la vostra testa diventerà grossa come un pallone.

Questa è soltanto una dimostrazione del livello a cui può arrivare l'animazione, che costituisce uno degli aspetti più rilevanti del gioco. Un altro esempio lo abbiamo nella la sequenza del giardino all'inglese, dove venite attaccato da una falciatrice, e perfino i fiori ce l'hanno con voi.

Weird Dreams mi è piaciuto molto, tanto che quando ho finito di giocarlo, avevo voglia di continuare, ma non potevo, perché c'è un dischetto solo. Suppongo che sia un modo per preparare gli utenti all'idea di un seguito, ma non lo trovo molto soddisfacente. Comunque, a parte questo, il gioco di per se stesso è tanto piacevole che farete fatica a togliervelo di testa.

VERSIONE ST

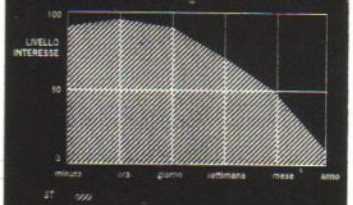
Il gioco è stato ideato proprio per l'ST, quindi questa versione è ottima. L'intelligente uso della grafica da l'impressione che sullo schermo compaiono più colori di quanti ve ne siano in realtà, e anche gli effetti a trama sono notevoli. Il sonoro è buono, ma continuo a chiedermi come potrebbe essere sull'Amiga. Una realizzazione ingegnosa per quello che avrebbe potuto essere un prodotto pretenzioso.

GRAFICA 9 **FATTORE QI** 7
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO** 9

K-VOTO 830

Toccandoli, gli specchi si aprono come una porta, dietro alla quale vi aspetta la salvezza o la morte istantanea, e capite cosa significa morire in sogno. Sono forse degli specchi magici? Guardate in che modo strano riflettono la vostra immagine!

CURVA INTERESSE PREVISTO

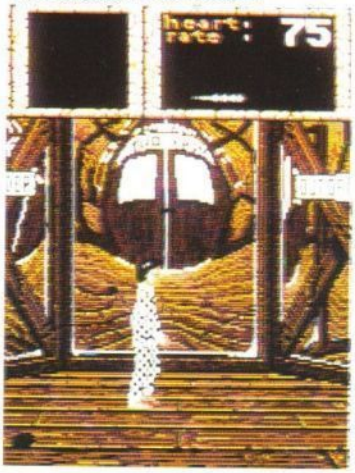


Un gioco originale, leggermente disturbato dal fatto di non averne il pieno controllo. Divertimento geniale ma potrebbe non durare a lungo.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
C64/128	prezzo nc	IMMINENTE
IBM PC	prezzo nc	AUTUNNO

Non invitate questa donna a ballare, altrimenti vi ritroverete nella sala operatoria prima ancora di poter dire Bolshoi. Ma, questa scena, non l'avevamo già vista in qualche vecchio film?



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIFE & DEATH

Diagnosi della simulazione medica della SOFTWARE TOOLWORKS

ECCO un computer gioco veramente insolito - invece di uccidere dovete salvare delle vite. Per avviarvi alla professione, la Software Toolworks ha incluso nella confezione anche dei guanti di plastica e una mascherina da chirurgo. Pessimo gusto!

Ci vuole fegato per fare il dottore - e se poi siete un paziente è utile averne uno che si occupa di voi. Questo ospedale è specializzato in malattie abdominali, dalle appendiciti alla rimozione di escrescenze ombelicali. Comunque non si tratta solo di tagliare. Prima di usare il bisturi dovete imparare a fare diagnosi.

C'è anche una lunga routine di installazione, che vi dà il tempo di leggiucchiare i manuali, se non addirittura frequentare medicina. Se non avete problemi ad imparare sul campo, non c'è bisogno di leggersi tutto prima di cominciare a tagliare il tratto digestivo di qualche paziente. Siete un interno in un ospedale-scuola e gli insegnanti vi diranno dove avete sbagliato ancora prima che il corpo giunga in cella frigorifera!

Per giocare è consigliabile usare il mouse, anche se potete utilizzare i tasti numerici per cliccare sulle porte, le opzioni e gli strumenti chirurgici. Senza dubbio però si fa prima a prendere una trasfusione col mouse che con i tasti.

Il gioco comincia nella corsia principale, dove un'infermiera vi dice dov'è il vostro prossimo paziente. Entrate nella stanza cliccando sulla porta, poi consultate le note d'accettazione selezionando la cartella clinica sulla spalliera del letto. Ora bisogna fare una visita, quindi muovete il puntatore sull'addome del paziente tastandone i punti importanti.

Potete decidere di lasciarlo in osservazione, prescrivergli delle medicine o fargli fare i raggi-X o gli Ultrasuoni - ma attenzione, non usate queste operazioni costose troppo liberamente o verrete redarguiti. Dopo aver considerato la situazione potete decidere di far visitare il paziente da uno specialista oppure prenotare la Sala Operatoria.

Prima di lavarvi le mani e gli avambracci per l'operazione potete chiedere l'intervento di un paio di assistenti. Ciascuno ha la sua specialità e vi darà dei consigli mentre procedete. Ma c'è anche un elemento da telenovela visto che alcuni non gradiscono lavorare con altri per via di relazioni passate o invidie professionali.

In sala operatoria si deve essere ben preparati perché c'è poco tempo per leggere il manuale mentre state aprendo il fegato (anche se c'è la funzione di pausa). Forse nel manuale ci sarebbe potuto essere qualche disegno in più. Sapete dove tagliare per asportare un'appendice infiammata?

L'operazione è il clou di *Life & Death* e non è facile. Prima di portarne una a buon termine vedrete uscire dalla sala operatoria un cadavere dietro l'altro e, nonostante il mio cinismo, il gioco mi ha preso subito. Veder morire il mio primo paziente (prima ancora di indossare i guanti) è stato molto triste.

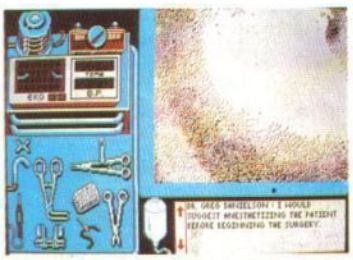
Ma forse è meglio così. Questa difficoltà iniziale aiuta a compensare il fatto che, una volta che vi siete impadroniti della tecnica di base, il continuo alternarsi di appendiciti da rimuovere e di punti di sutura da dare può diventare ripetitivo. Ad ogni modo, ci sono tre livelli di difficoltà.

Gli effetti sonori e i brevi motivi sono discreti. Ci sono piaciuti particolarmente gli urli campionati che lanciano i pazienti quando premete con la mano durante la diagnosi. La grafica però è deludente - è solo in CGA. Però se pensate a tutte quelle budella in VGA, forse è meglio così!

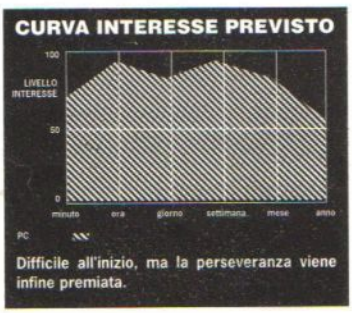
Nonostante queste riserve, questo è un programma originale che sfrutta le nostre innate paure per le malattie e il fascino delle procedure mediche. Se riuscite a superare i primi impacci, potrebbe rivelarsi una bella sorpresa per chi pensa che le simulazioni finiscano con quelle degli F-16.

Vi dimetteranno molto presto (probabilmente in una bara!).

La scelta degli assistenti sembra una scena del Dr. Kildare.



Non è il momento di svenire! Prendete quel bisturi e se avete dubbi, tagliate.



Difficile all'inizio, ma la perseveranza viene infine premiata.

VERSIONE PC

Un argomento particolare, anche se la grafica sarebbe potuta essere migliore. Si può giocare con la tastiera, ma è meglio usare il mouse.

GRAFICA	6	FATTORE QI	9
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 882

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	Fine '89
MAC	L85000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FALCON MISSION DISK

SPECTRUM HOLOBYTE/MIRRORSOFT volano ancora

I DURI piloti da caccia che si sono brevettati sul simulatore della Spectrum Holobyte hanno, ora, una nuova prova da superare per il loro curriculum, un dischetto di missioni, in grado di trasformare il simulatore in un gioco totalmente nuovo.

Ma il *Mission Disk* non è un gioco a se stante; va, infatti, caricato insieme al secondo dischetto del *Falcon* originale. Tuttavia, può essere considerato qualcosa di totalmente diverso, se avete superato con successo la prova, quella prima volta. Falcon era l'addestramento di base, questa invece, almeno per quanto consentito dalla simulazione, è guerra vera!

Il pilotaggio del Falcon resta identico, perché il vostro aereo e la vostra esperienza di volo restano invariate, ma ci si aspetta che abbiate già acquisito l'esperienza necessaria e che siate in grado di decollare, atterrare e manovrare, e che sappiate come affrontare le emergenze. Vi troverete, infatti, in situazioni " dal vero" nelle quali ci si attende che applichiate la vostra esperienza.

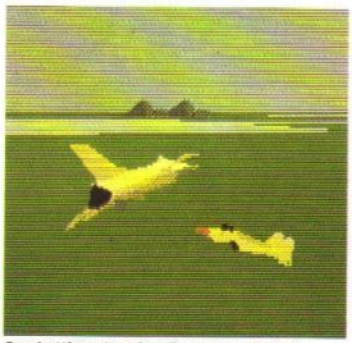
Basta poco, per dimostrare che non si tratta dello stesso gioco con qualche piccola modifica. Il vecchio paesaggio, tutto sabbia e montagne simili a piramidi, è sparito, sostituito da uno totalmente nuovo, che contribuisce a creare un realismo molto superiore a quello dell'originale. L'orizzonte è ancora una volta interrotto dalle montagne che, questa volta, però, hanno un profilo più frastagliato, e che ricordano molto di più delle vere montagne, e la pianura è diventata di un colore verde erba. Ma non è il verde della pace e della tranquillità. I cambiamenti non si limitano solo a questo aspetto. Se Falcon era basato su una serie di missioni separate, qui, ci troviamo immersi in un vero e proprio scenario di guerra. Ogni vostra decisione, ogni vostra azione, hanno il loro peso nel determinare l'esito finale. Bisogna essere decisi.

All'inizio del gioco, vi trovate su una base aerea, vicina al territorio nemico. Non esiste nessun trattato per la limitazione degli armamenti strategici, qui, nessuna tregua nucleare. I vicini di casa vogliono annientare la vostra patria, e hanno già iniziato l'invasione.

Falcon era facilmente riconducibile ad una serie di singole missioni, nessuna delle quali influiva più di tanto sulle altre. Nel "Mission Disk", invece, già quanto accade all'inizio del gioco può determinare l'esito della battaglia. Si gioca in tempo reale e, non appena siete nell'abitacolo, gli ingranaggi della guerra iniziano a girare. Dei mezzi da sbarco stanno attraversando il lago vicino alla base, e trasportano dei carri T-80, che dovete fermare prima che raggiungano la pista di decollo.

E non basta affondare i mezzi da sbarco o distruggere i carri armati. Fanno parte di un'offensiva su grande scala, e le linee di comunicazione

Virata a bassa quota: obiettivo carro armato.



Combattimento aria-aria con un MiG 29

Ecco come si distruggono i treni.

Il bombardamento di una fabbrica.

permettono al nemico di sostituire immediatamente il materiale perduto. Bisogna intraprendere una controffensiva strategica, e colpire l'avversario nei punti critici, penetrando attraverso le difese e distruggere le fabbriche e le linee ferroviarie che portano al fronte i rifornimenti. Le 12 missioni possono anche essere affrontate separatamente, ma la strategia d'insieme è affare vostro.

È facile trovarsi immersi totalmente nel gioco. Poco per volta, l'obiettivo diventa chiaro. Ci sono nuove aree da esplorare, una opposizione molto più forte (questa volta dovete vedervela con dei MiG 29) , nuove installazioni a terra a forma di fabbrica, convogli, treni, mezzi da sbarco, mezzi corazzati, e una vecchia raffineria. Diventa necessaria una migliorata capacità tattica, e per riuscire, dovrete anche migliorare la vostra tecnica di pilotaggio.

In quella che era comunque la migliore delle simulazioni, c'è, ora, la possibilità di costruire delle librerie che ne annullano totalmente i già pochi limiti. Se gli aggiornamenti usciranno regolarmente, ogni nuovo scenario porterà i giocatori a vivere ogni volta delle situazioni completamente nuove. E così che dovrebbero essere tutti i giochi a 16-Bit, ed è la ragione per cui il *Mission Disk* raggiungerà sicuramente la vetta delle classifiche di vendita.

VERSIONE ATARI ST

Uno stupendo seguito per un gioco stupendo. Un prodotto di classe, con grafica eccellente e una trama avvincente.

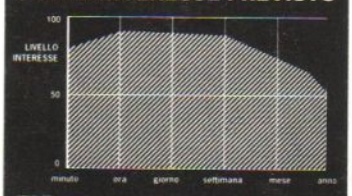
GRAFICA	9	FATTORE QI	9
AUDIO	8	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 940

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Travolgente, vi terrà in volo a lungo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

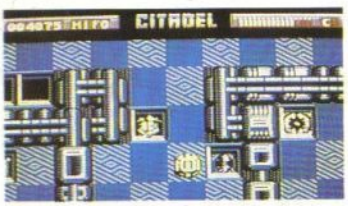
Avete trovato lo scudo e l'ascensore. Ma dov'è l'interruttore?

CITADEL

ACTIVISION controlla le operazioni

923

ANCHE se nessuno sa il perché, uno dei desideri più grandi dell'uomo è sempre stato quello di trovare la vita su altri pianeti. Potete quindi immaginare cosa succede quando una sonda spaziale capta, su un pianeta ritenuto privo di vita, delle emissioni di energia. Poi, la trasmissione si interrompe, e questo fa ritenere che la sonda sia



Intrappolato. E vi ci vorrà un'enorme potenza di fuoco per uscirne.

stata distrutta.

Dall'ultima serie di dati ricevuta, il livello di vita organica sul pianeta risultava zero ma, d'altro canto, erano state rilevate città sotterranee, con i sistemi di sorveglianza robotizzati ancora attivi.

A causa di questo possibile pericolo, viene, quindi, deciso che soltanto sonde telecomandate esploreranno il pianeta. E qui, interviene il Monitor, una sonda spaziale robotizzata, che dispone dei più recenti motori antigravità, di un'apparecchiatura laser, e di un dispositivo di cattura.

Il dispositivo di cattura è indubbiamente il pezzo più interessante nell'attrezzatura del Monitor. Schiacciando due volte il pulsante di fuoco, appare infatti un cursore, che può essere utilizzato per attivare interruttori, raccogliere armi, rifornirsi di energia o catturare un robot nemico da usare per difendersi.

Il Monitor è telecomandato da un essere umano, cioè voi. Lo scopo del gioco è semplicemente quello di esplorare le città sotterranee per tracciarne una mappa, ovvero,trovare l'uscita di ciascun livello nel minore tempo possibile. Ogni città è costruita su due livelli, ai quali si accede con degli ascensori. Inizialmente, soltanto alcune sezioni delle città sono aperte; dei campi magnetici isolano le stanze e gli ascensori più importanti. Il contatto con questi scudi magnetici significa la distruzione istantanea del monitor, e si possono disattivare soltanto schiacciando l'apposito interruttore con il cursore. Ai livelli successivi, le cose si complicano ulteriormente, perché interruttori e relativi scudi non si trovano necessariamente nella stessa schermata.

Martin Walker, il programmatore, ha descritto *Citadel* come uno sparatutto strategico, nel quale si può scegliere di ponderare ogni singolo movimento, oppure di avanzare sparando all'impazzata. Non appena l'avrete giocato e vi sarete fatti un'idea di come funziona, la penserete come lui. Il paesaggio a scacchiera vi consente di muovervi e sparare soltanto in otto direzioni. Questo vale anche per i droidi della sicurezza, ma ve ne sono anche alcuni che si muovono e sparano soltanto in quattro direzioni, e altri ancora che non si muovono affatto. Ricordatevi, comunque, che siete al sicuro finché non vi muovete.

Uno dei fattori che rende *Citadel* un gioco davvero eccezionale sono proprio le differenze tra i droidi. Negli ultimi livelli del gioco, inoltre, ci vuole una certa abilità nel risolvere enigmi per superare una stanza piena di droidi e continuare senza finire in un vicolo cieco.

La realizzazione di ogni singolo componente di *Citadel* è in funzione del gioco. Il sonoro ed i jingles di fine livello sono scritti benissimo e anche la grafica è molto bella da vedersi, anche se assomiglia un po' a quella di Paradroid. Citadel è un ottimo computer gioco e, senza dubbio, terrà incollato allo schermo per parecchio tempo ogni tipo di giocatore.

VERSIONE C64

Grandiosa! Tutti i giochi dovrebbero essere scritti tanto bene quanto questo. Grafica, sonoro e struttura di gioco sono molto curati. Vale fino all'ultimo centesimo dei vostri soldi.

GRAFICA	9	FATTORE QIR	9
AUDIO	9	FATTORE GIOCO	9

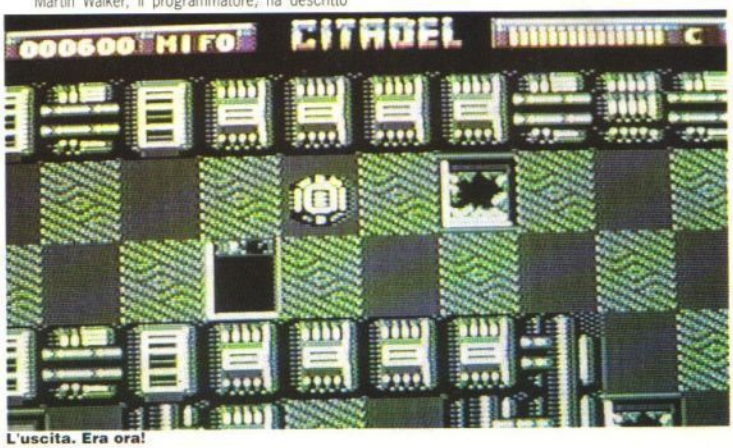
K-VOTO 923

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L18000c • L21000d	USCITO
Sono in preparazione altre versioni		

CURVA INTERESSE PREVISTO

Tutta l'azione che potete desiderare. Dopo qualche mese, forse, sarete vicini alla soluzione.



L'uscita. Era ora!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

US GOLD schiocca la frusta

SU Indy sono già stati scritti diversi computer giochi. È iniziato tutto con la ricerca dell'Arca dell'Alleanza nel gioco per Atari VCS, *Raiders of the Lost Ark*. La US Gold ha prodotto il primo gioco sull'argomento nel 1985: il programma era stato scritto dalla Mindscape americana. *Indiana Jones in the Lost Kingdom*, a causa di tutti quegli indovinelli esoterici, non è che avesse avuto un gran successo. Ci erano, però, riusciti molto meglio due anni più tardi, con le versioni per home computer del coin-op *Indiana Jones and the Temple of Doom*. Ora, rieccoli con un paio di titoli basati sull'ultimo successone della serie, Indiana Jones and the Last Crusade.

Sono in uscita ben due giochi ispirati al film. *The Action Game*, scritto dalla Teartex, che ha sviluppato altri giochi della US Gold, come *Street Fighter*, *Brave Star* e *Human Killing Machine*, è recensito in questa pagina. Fra un po' uscirà anche un'avventura animata, alla Zak per intenderci.

Last Crusade ha goduto del più grosso lancio mai organizzato dalla US Gold. Per questo gioco su Indiana Jones il gigante dei videogiochi non ha badato a spese, nella speranza che la terza volta sia quella buona. C'è stata una festa a Londra per la stampa specializzata, condita con la proiezione di spezzoni, nella quale i dipendenti della US Gold erano vestiti come i personaggi del film.

E il gioco, pubblicità a parte, com'è? É così così. Questa è l'impressione generale. Lo scopo del gioco è di evitare che il Santo Graal finisca nelle grinfie di Adolf Hitler, che vorrebbe usarne i poteri per arrivare a proclamarsi dittatore del mondo.

La ricerca ha inizio in un complesso di caverne. É tipo un gioco di piattaforme nel quale bisogna lanciarsi da una corda all'altra (che se oscillassero sarebbero più realistiche), saltare di piattaforma in piattaforma, e abbattere o prendere a frustate i nazisti che, intanto, fanno il tiro a segno contro di voi con le loro pistole. Qui bisogna trovare la Croce di Coronado, la chiave per il prossimo livello, nel quale, a bordo di un camioncino, dovrete sfuggire a tutto gas alle truppe d'assalto del perfido Adolf.

Il penultimo livello, molto simile al primo, ha luogo nel tempio del Graal, dove bisogna passare di piano in piano, di scala in scala, con molti più nemici da tenere a bada. Qui l'essenza del successo è coordinare bene la frusta. Bisogna fare l'occhio alla distanza e premere il pulsante di fuoco al momento giusto, perché Indy possa spazzarli via con il fedele nerbo di bue.

Nell'ultimo livello, graficamente il più impressionante, c'è la fuga dal dirigibile tedesco. La gigantesca macchina volante occupa buona parte dello schermo. Provoca un po' di sfarfallio, ma malgrado tutto, la grafica resta impressionante.

Questo è quanto. Quattro livelli di azione abbastanza tosti per un gioco ragionevolmente impegnativo. Parte dell'animazione è deludente, in particolare i salti da una piattaforma all'altra. Indy si sposta in modo troppo meccanico, con un salto a semicerchio perfetto, e atterrando non accenna nemmeno a piegare le ginocchia. il sonoro non è male, ma avrebbe potuto essere molto migliore, e resta la vaga sensazione che l'ultima avventura di Indiana Jones diventerà un buon computer gioco solo quando l'Arca dell'Alleanza ed il Santo Graal faranno parte dei trofei di Harrison Ford già da moltissimo tempo. Non ci resta che aspettare l'avventura animata.

Attendete la luce verde per partire, ma. non correte troppo, o rischierete di finire nei guai.

VERSIONE AMIGA

Un buon uso delle possibilità grafiche, con una bella immagine digitalizzata di Indy nell'angolo inferiore destro dello schermo. Ma si sarebbe potuto usare meglio l'Amiga, specie per quanto riguarda il sonoro. Avremmo gradito che il sibilo e lo schiocco della frusta di Indy fossero stati più realistici.

GRAFICA 6	FATTORE QI 5
AUDIO 5	FATTORE GIOCO 6

K-VOTO 590

VERSIONE ST

Lo scorrimento è deludente. É a scatti, proprio ora che per l'ST sono disponibili delle routine di scorrimento veramente vellutato. Il suono è buono, considerate le potenzialità della macchina.

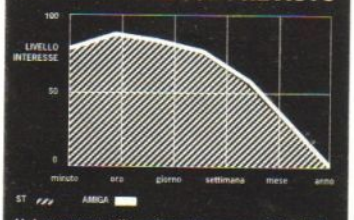
GRAFICA 5	FATTORE QI 5
AUDIO 6	FATTORE GIOCO 6

K-VOTO 590

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
SPEC	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	L25000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un'avventura dinamica che, una volta finita, perde qualsiasi attrattiva.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

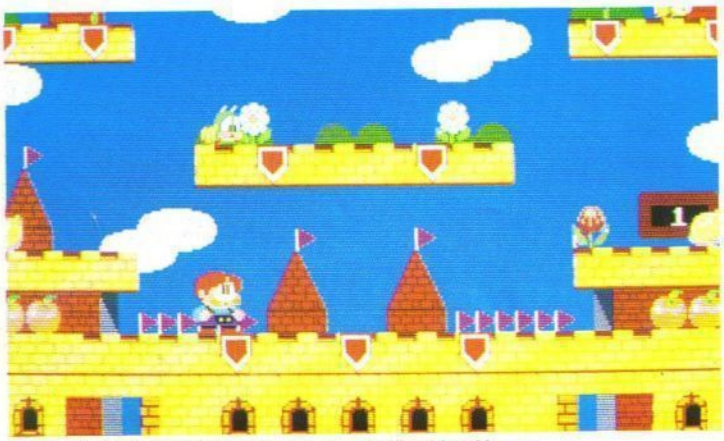
http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBOW ISLANDS

La FIREBIRD trova Graftgold alla fine dell'arcobaleno.

BUBBLE *Bobble* è senza dubbio il re dei giochi di piattaforma "carini". I due interpreti, Bub e Bob, hanno fatto divertire gli utenti di tutti i maggiori formati fin dall'87, quando uscii la prima conversione, e da allora è apparso in diverse raccolte. Il seguito del coin-op - *Rainbow Islands* - è apparso quest'anno nelle sale giochi ed ora la Firebird lancia le versioni da casa.

Bub e Bob hanno ricevuto il potere dell'Arcobaleno Magico dai loro genitori in *Bubble Bobble*. Ora che sono cresciuti, ritornano alla loro terra natale, intenzionati ad usare l'arcobaleno per trovare il tesoro e mettere a posto il loro arci-nemico - il gigantesco drago alla fine dell'ultimo livello.



Tra i bastioni del castello sono sparsi un mucchio di frutti-bonus.

Prima dello scontro finale, Bub e Bob devono completare tutte e sette le isole - ciascuna delle quali è divisa in sette livelli. Devono raccogliere tutte le gemme di ciascun livello, prendendole solo dopo aver colpito con l'arcobaleno i cattivi.

Il metodo d'esplorazione delle piattaforme consiste nel creare degli arcobaleni sopra i quali possano camminare Bub e Bob. È anche possibile stare in cima agli arcobaleni o saltargli sopra dall'alto.

All'inizio del gioco è essenziale imparare ad usare bene gli arcobaleni - ma una volta che vi siete impadroniti della tecnica è una cosa quasi naturale e potete preoccuparvi di far fuori i cattivi, raccogliere i tesori e distruggere i guardiani di fine livello. Una bella mossa è trascinare un arcobaleno per terra - potrebbe saltar fuori un tesoro.

Alcuni extra possono venirvi molto utili nella vostra missione - come le scarpe magiche che vi consentono di correre più veloce. Vale la pena prendere anche i barattoli di pozioni gialla e rossa. Quella rossa vi consente di "lanciare" un arcobaleno extra - e potete raccoglierne fino a tre. La pozione gialla aumenta la velocità del lancio degli arcobaleni.

Oltre a permettervi di spostarvi da un punto all'altro, gli arcobaleni vengono inoltre usati per far fuori i nemici - api, pipistrelli, pesci meccanici ed altri cattivi che popolano i livelli delle Isole dell'Arcobaleno. Ci sono vari modi per farlo - potete colle-

NEW ZEALAND

Gran divertimento con la fauna neozelandese della OCEAN

Il kiwi Joey può stare sott'acqua soltanto per un po'.

TORNANO con gran squilli di trombe i giochi di piattaforme carini. Scordatevi i simulatori di volo con manuali da 100 e più pagine. Quello che va di moda in questa mezza stagione sono i giochi di piattaforme "prendi e gioca subito".

Nel reparto "giochi carini" non c'è niente di più carino di *The New Zealand Story*. Wally Walrus ha rapito un bel numero di amici del kiwi Joey dallo zoo della Nuova Zelanda. Li ha messi tutti in un sacco e ha tagliato la corda, assaporando già una bella cenetta a base di kiwi. In questa conversione del coin-op Taito, siete il kiwi Joey e dovete liberare i vostri amici.

Le piattaforme sono piene di cattivi pronti ad ostacolare l'avanzata di Joey. Lungo la strada si aprono delle finestre che sputano fuori lumache, fiamme e guerrieri Maori armati di lancia.

Joey è armato di arco e frecce e deve usarle con gran rapidità se vuole sopravvivere abbastanza

VERSIONE ST

Veloce e vellutato. Leggermente deludenti gli effetti sonori e la musica. Il sonoro di *NZ Story* non è particolarmente complicato: l'ST avrebbe dovuto riprodurlo senza problemi. Comunque, nonostante questo difetto, resta sempre una stupenda conversione.

GRAFICA	8	FATTORE QI	6
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 875

VERSIONE AMIGA

I chip sonori sono stati ben utilizzati in *NZ Story*. Ci sono tutti i bip e i motivetti stupidi del coin-op originale. Non è stato tralasciato niente. Lo scorrimento in quattro direzioni è reso molto bene e - la cosa che più impressiona - l'Amiga riesce ad eguagliare il coin-op anche in velocità.

GRAFICA	8	FATTORE QI	6
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 875

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gare insieme tre arcobaleni e poi farli esplodere in una reazione a catena. Potete anche piombare sugli arcobaleni facendoli precipitare sulla testa di uno dei cattivi oppure lanciare semplicemente un arcobaleno in testa ad un nemico. Funziona altrettanto bene.

Ciascuno dei sette livelli è diviso in quattro sezioni e alla fine di ciascun livello troverete il tradizionale gigantesco guardiano. Questi sono in genere delle versioni enormi di cattivi già incontrati: un gigantesco ragno alla fine del primo livello, un elicottero nel secondo e un vampiro sputa-pipistrelli alla fine del terzo livello. Ciascun livello è progressivamente più difficile, ma non dovete soltanto tener conto dei cattivi. C'è anche un tempo limite di cui preoccuparsi. Se perdete troppo tempo in un'isola, essa comincerà ad affondare e perderete una vita.

Un tocco di classe nella conversione di *RI* è il sistema di crediti. All'inizio di una partita potete scegliere fino a cinque crediti (ciascuno valevole tre vite), rendendolo così simile anche in questo al coin-op.

Il trucco dell'arcobaleno è un modo semplice ma ingegnoso per catturare il giocatore. In *Bubble Bobble* i giocatori furono catturati dal soffiare bolle, in *Rainbow Islands* saranno catturati dal lanciare arcobaleni.

L'univa variante rispetto al coin-op è l'omissione delle tre isole segrete e del Principe dell'Oscurità. Limiti di memoria hanno impedito alla Graftgold di includerli nelle versioni da casa, benché siano riusciti ad inserire entrambi le sequenze animate di fine gioco.

Steve Turner, Andy Braybrook e compagni possono auto-congratularsi per questa ottima conversione. È quasi identica al coin-op in tutto, con un'animazione fluida, una grafica coloratissima e musica ed effetti sonori uguali a quelli del coin-op.

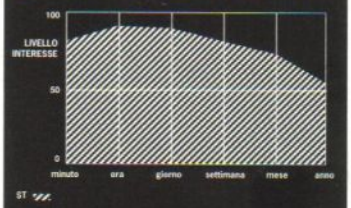
Non si riesce a smettere.

***Rainbow Islands* - il seguito di *Bubble Bobble*, a tutt'oggi, una delle migliori conversioni dell'89.**

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC	prezzo nc	IMMINENTE
AMSTRAD	prezzo nc	IMMINENTE
C64/128	prezzo nc	IMMINENTE
IBM PC	prezzo nc	OTTOBRE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Longevità garantita. Lo giocherete anche quando sarete vecchi e coi capelli grigi.

VERSIONE ST

Graftgold è riuscita a spremere l'ST fino all'ultima goccia realizzando una conversione quasi perfetta di *Rainbow Islands*. Il sonoro è ottimo e lo scrolling vellutato. L'effetto grafico dell'arcobaleno che forma un arco sullo schermo è delizioso. .

GRAFICA 9 **FATTORE QI 7**
AUDIO 9 **FATTORE GIOCO 9**
K-VOTO 934

CHE SCELTA!

È raro che due giochi da bar piuttosto simili vengano convertiti nello stesso momento. Ancora più raro che entrambi i giochi sono convertiti così bene. Questo presenta un dilemma per l'acquirente. Quale comprare tra questi due eccellenti giochi? La scelta più ovvia e comprarli entrambi!

Ad ogni modo, se proprio le vostre finanze non lo permettono, noi abbiamo dato a *Rainbow Islands* un voto leggermente più alto per le seguenti ragioni. Crediamo che il concetto e la realizzazione di *Rainbow Islands* siano superiori a quelle di *New Zealand Story*. Il merito di ciò è della Taito (gli autori originali di entrambi i giochi). La conversione della Graftgold è superba, ma è nella giocabilità che *Rainbow Islands* fa centro e proprio per questo potrebbe diventare un classico come *Bubble Bobble*.

STORY

da poter esplorare i livelli scorrevoli dello zoo e liberare gli uccelli che sono imprigionati nelle gabbie sparse qua e là. Quando Joey colpisce un bersaglio questi si trasforma in un frutto che può raccogliere camminandoci sopra. Questi frutti forniscono a Joey la possibilità di dotarsi di bombe (da tirare ai cattivi nelle piattaforme sottostanti), di uno scudo, di vite extra e di una pistola-laser.

I kiwi non volano, quindi in *NZ Story* ci sono dei "trampolini" per librarsi in aria che Joey può raccogliere per esplorare le piattaforme. In certi livelli ci sono anche dei palloni aerostatici.

La grafica di *NZ Story* è eccellente - particolarmente le sequenze subacque in cui Joey indossa tuta ed occhiali da sub. Queste sequenze sono abbastanza difficili visto che Joey non può stare sott'acqua a lungo; inoltre non può usare l'arco e le frecce. Può comunque far fuori dei cattivi tornando in superficie e sputandogli addosso un getto d'acqua.

NZ Story è un vero ibrido. Un eccellente miscela di sparatutto e gioco di piattaforme. I guardiani di fine livello non hanno niente da invidiare a quelli degli sparatutto più tosti, come ad esempio la balena gigante del Livello 1, la quale può essere sconfitta colpendola alla testa finché vi inghiotte.

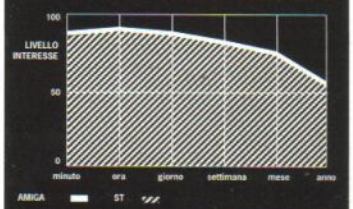
Un trampolino di volo è necessario per uscire da quel "vicolo cieco".

Alla Taito sono maestri in questo tipo di giochi. *Bubble Bobble* era un classico e *NZ Story* continua questa ottima tradizione. La giocabilità è eccellente e la grafica fornisce lo stimolo necessario per perseverare fino all'esplorazione completa di tutti i livelli, alla eliminazione dei guardiani di fine livello e alla liberazione dei kiwi. Non fatevi ingannare dalla grafica carina. Questo è un gioco difficile. Un'eccellente conversione.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	prezzo nc	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



Gioco di piattaforme rapido e frenetico con una buona dose di sparatutto aggiunta per condire il tutto. Vi ci vorranno mesi per finire *NZ Story*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LICENCE TO KILL

La DOMARK chiama l'agente 007

All'inseguimento di Sanchez col vostro elicottero, prendete al lazo il suo aeroplano e trascinatelo nel mare. D'altronde è un gioco di Bond. Occhio ai sub nell'acqua: stanno aspettando voi.

LE sale cinematografiche saranno zeppe di spettatori quest'autunno. Sono in arrivo una serie di film - Batman, Indiana Jones e 007, Vendetta privata - che supereranno tutti i record. Chissà se succederà anche per le versioni su computer (sono stati acquistati i diritti di tutti e tre).

Il gioco di James Bond ha il titolo del film originale inglese (in Italia Licenza di Uccidere era stato usato come titolo per il primo film di 007, titolo originale Dr NO) ed è un'avventura dinamica multi-livello che segue fedelmente la trama del film. Indossate i panni di 007 ed il vostro compito è quello di affrontare il perfido trafficante di droga Sanchez. Per farlo dovete superare sei eventi in stile arcade. Sono tutti incentrati su delle azioni di coraggio ridicolmente esagerate: come quelle che ormai siamo abituati a veder fare dal nostro avventuriere-spia. E sono tutte condotte con quella specie di noncuranza quasi aristocratica che manca a Indiana Jones.

Sfortunatamente lo schermo d'apertura è il peggiore dei sei, non essendo altro che una semplice corsa per le fabbriche di Sanchez nella quale dovete sparare alle sue postazioni a terra a bordo del vostro elicottero. Ad un certo punto Sanchez salta giù dalla sua jeep e scappa a piedi.

Questo ci porta al livello due dove, per fortuna, le cose si fanno un po' più difficili. Armati di pistola Beretta (solo 15 colpi per caricatore) correte dietro a Sanchez - sparando ai suoi scagnozzi nascosti dietro i bidoni di petrolio e le cassette. Non è facile usare la pistola - davanti ad essa appare un mirino che può essere ruotato su 360 gradi tramite il joystick. Dovete allineare il bersaglio col mirino prima di sparare, ma dovete stare attenti a non colpire i bidoni perché possono esplodere se ricevono troppi colpi. Quindi è essenziale scansarsi continuamente.

Proprio quando credete di averlo preso, Sanchez salta a bordo di un piccolo velivolo e si dirige verso il mare. Allora correte verso l'elicottero e lo inseguite. A questo punto si entra nel livello graficamente migliore. Lo scopo è quello di posizionare l'elicottero sopra la coda dell'aeroplano ed agganciarlo. A questo punto Sanchez si lancerà col paracadute e 007 gli andrà dietro - scendendo col suo paracadute "a bandiera inglese" che gli rallenterà la caduta.

Le scene in mare sono divertenti - ma non particolarmente impegnative. Quando Bond tocca l'acqua si trova in mezzo ad una "goccia". Pacchetti bianchi di cocaina sobbalzano sull'acqua mentre gli scagnozzi di Sanchez schizzano su e giù per lo schermo a bordo di velocissimi gommoni. Il cattivo vi manda contro anche dei sub per cercare di fermarvi. Voi dovete riuscire a prendere la corda legata al battello del trafficante che è in attesa con i motori accesi. Se riuscite a prendere la corda dovrete cercare di tenervi saldo e sciare sull'acqua dietro al battello finché questi non raggiunge la riva. Non è facile stargli dietro: bisogna dribblare le rocce ed evitare i catamarani, mentre altri trafficanti vi sparano contro.

Lo scontro finale ha luogo su un'autostrada. Scendete dall'elicottero e vi mettete alla guida di un grosso TIR carico di droga e dovete guidare come un matto cercando di spingere gli altri trafficanti fuori strada e di tamponare le jeep. La jeep di Sanchez è dotata di un potente lancia-missili che può distruggere il vostro camion con un paio i colpi. Se riuscite a tamponare la jeep di Sanchez avete vinto.

Licence To Kill offre sei giochi d'azione abbastanza divertenti. Due di essi sono deludenti tanto sono facili (i livelli 1 e 6) e gli altri non costituiscono in realtà una vera sfida per i giocatori esperti. Nonostante l'alta qualità della grafica e del sonoro, coloro che non sono veri appassionati di Bond dovrebbero provarlo prima di comprarlo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

VERSIONE ST

Più o meno identico alla versione Amiga. I passaggi tra i sei livelli sono ben fatti e danno un'ottima continuità a questa avventura dinamica. L'intero gioco è costruito bene. Per la prima volta Bond fa bella figura sul piccolo schermo.

GRAFICA 7 FATTORE QI 6
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 711

VERSIONE C64

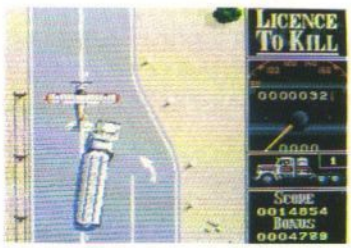
Il sonoro e la grafica sono simili a quelli per Amiga - il che dice molto su questa conversione per C64. Comunque armatevi di pazienza per il noioso multicaricamento sia su disco che su cassetta.

GRAFICA 7 FATTORE QI 6
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 730

VERSIONE PC

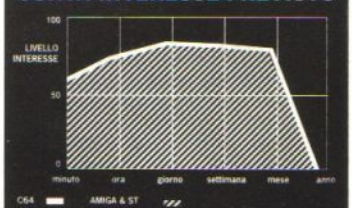
Licence To Kill è proprio il tipo di gioco di cui è affamato il PC - un buon gioco d'azione. È disponibile in versioni EGA e CGA ed entrambi hanno un buon aspetto grafico.

GRAFICA 8 FATTORE QI 6
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 730



All'inseguimento di Sanchez sull'autostrada. Fatelo uscire di strada ed avete vinto.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Divertente finché dura, ma una volta che l'avrete finito non lo rigiocherete.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Oh mio Dio! Gli skinhead hanno preso Madonna (Madonna!?) in ostaggio. E l'hanno incatenata in una cella!!! Cosa mai le faranno???

VIGILANTE

IREM/US GOLD picchiano duro a casa vostra!

È possibile trasportare calci e pugni a casa vostra? Alcuni coin-op, per quanto ben convertiti, non riescono nell'impresa quando vengono portati su macchine da casa. In questa categoria rientrano soprattutto i picchiaduro, di cui *Vigilante* è attualmente uno degli esempi migliori. Gli sparatutto, quelli buoni, sono un altro paio di maniche. Basta che il programmatore inserisca un paio di sezioni difficili e le imbottisca di navicelle spaziali e di esplosioni perché folle di videogiocatori stiano in fila ore intere per poter vedere per primi il nuovo schermo... ma i picchiaduro?

Ad eccezione di un paio di titoli (segnatamente *Double Dragon* e *Dragon Ninja*, dove la possibilità di esibirsi in due fianco a fianco arricchisce l'azione del 110%), i giochi di combattimento garantiscono di solito un paio di intensi minuti di eccitazione, con enormi personaggi e suoni torcibudella che travolgono il giocatore, spingendolo a pigiare freneticamente i pulsanti. Ma solo per un paio di minuti...

Quando trasportate il tutto fuori dalla sala giochi e cercate di ricreare la carneficina comodamente seduti in camera vostra, ci si accorge all'improvviso che è tutto lì: avete già battuto il primo fantastilione di nemici e un'altra marea è in attesa dello stesso trattamento. Altro che tortura cinese della goccia! Questo, per quanto riguarda il genere - e *Vigilante*, come se la cava?

Beh, non proprio egregiamente, a dir il vero. Il problema non consiste nella programmazione, perché, a parte qualche disfunzione, il gioco ha un impatto estetico, un sonoro e un'animazione quasi pari ad ogni aspettativa. Semplicemente non crea l'atmosfera.

C'è quasi tutto quello che c'era nell'originale: la ragazza dell'eroe, Madonna, viene rapita e scaraventata in una tetra prigione, per riapparire brevemente solo alla fine di ogni livello ed essere poi riacchiappata, in modo da far continuare il gioco (ecco qui una cosa che non si vede dai tempi di *Donkey Kong*).

Anche il muscoloso eroe con tanto di polsini è stato riprodotto accuratamente, come peraltro gran parte dei suoi nemici, e vederlo muoversi è proprio un piacere. Ma a che pro questa vasta gamma di calci e cazzotti se sono tutti più o meno intercambiabili, se cioè, a quanto pare, potete usare qualsiasi manovra in qualsiasi situazione per ottenere gli stessi risultati?

Probabilmente, la conversione di *Vigilante* non avrebbe potuto essere migliore (anche se l'incredibile versione per PC Engine fa le scarpe a queste incarnazioni?). La domanda che sorge è piuttosto se valeva o meno la pena di tentarla del tutto...

Bel colpo! Il grassone ha avuto il fatto suo...

Sembra che il nostro eroe non riuscirà ad andare molto oltre. L'interrogativo più pressante è cosa sta per accadere a Madonna...

VERSIONE AMIGA

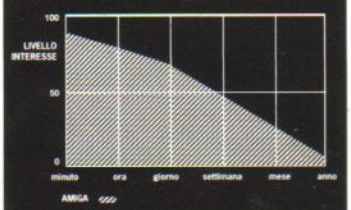
La grafica molto nitida e alcuni effetti sonori strepitosi spiegano il forte impatto iniziale di questa versione Amiga. Peccato che manca proprio l'azione di gioco...

GRAFICA	8	FATTORE QI	2
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	4

K-VOTO 658

PIANO DELLE USCITE			
ATARI ST	L29000d		USCITO
AMIGA	L25000d		USCITO
C64/128	L15000c • L15000d		USCITO
AMSTRAD	L15000c • L15000d		USCITO
IBM PC	prezzo no		USCITO
SPECTRUM	L15000c • L15000d		USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Bella riproduzione dell'azione arcade, ma a casa non è proprio la stessa cosa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JACK NICKLAUS'

GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF

IL Grande Orso della ACCOLADE sfida Leaderboard

CHI ha detto che il golf è il modo migliore per rovinare una passeggiata, non sapeva ovviamente nulla dei simulatori per computer, nei quali non c'è nemmeno bisogno di camminare.

Vi potreste chiedere se, oggi come oggi, l'uscita di un altro simulatore di golf non sia del tutto superflua. Dopo l'elevato punteggio di *Leaderboard*, che senso ha mettere sul mercato un altro gioco di golf? Ma l'Accolade sembra aver tratto parecchi insegnamenti dal famoso predecessore, migliorando la tecnica.

Appena Jack Nicklaus si dirige verso la piazzuola di partenza, si capisce che i campi da golf dell'Accolade sono veramente esclusivi. Non che, per accedervi dobbiate esibire l'American Express Platinum, quanto perché bisogna identificare le buche su uno di quei fogli anti-pirateria, a caratteri grigi su sfondo rosso, una combinazione di colori che, oltre a rendere impossibile la fotocopiatura, vi rovina anche la vista.

Comunque, se passate il test, sui percorsi vi attende un'ottima gamma di opzioni. Innanzi tutto, decidete dove giocare: potete scegliere tra Castle Pines in Colorado e Desert Pines in Arizona (entrambi costruiti da Jack). Come alternativa, potete giocare le 18 buche preferite dal nostro campione; queste si trovano su diversi percorsi in tutto il mondo, da Pebble Beach a St. Andrews, e ringraziate il cielo di non doverci andare a piedi.

Una bella novità è l'opzione per giocare sia a "stroke play" che a "skins", con la possibilità di scommettere su ogni buca. Se pareggiate una buca, la somma puntata passa a quella successiva, rendendo il gioco ancora più competitivo. Il numero massimo di giocatori è quattro, ma potete anche servirvi degli avversari pre-definiti nel programma. Tuttavia, alcuni di questi giocatori ci mettono secoli prima di cominciare e fanno diminuire l'interesse delle partite "skins" ad un giocatore.

Vi è poi una mappa delle buche, che indica i par e le distanze dal tee per i professionisti, sia uomini che donne. Forse non piacerà molto ai giocatori di golf, abituati ad avere le mappe dei loro percorsi su manuale, ma si può sempre ricorrere alla mappa panoramica schiacciando O. Riceverete, tra l'altro, un suggerimento dallo stesso Nicklaus sul modo migliore di giocare la buca.

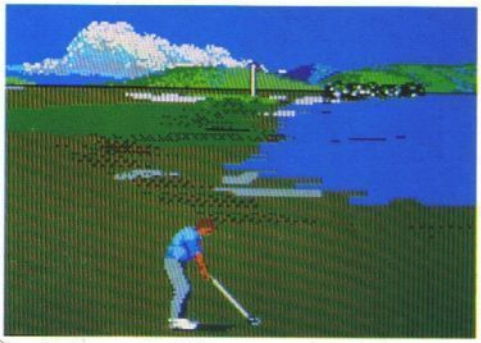
A parte questo, la partita di golf si svolge come tutte le altre: una volta selezionato il bastone, scegliete la direzione del tiro, tenendo conto del vento (non disturba molto nel livello Principiante, ma darà problemi al livello Esperto). Poi, cliccate il pulsante del joystick od un tasto tre volte. La prima serve a spostare il braccio all'indietro, la seconda a controllare la distanza (indicata da una scala graduata), e la terza a colpire la palla.

Si tratta quindi della solita roba, ed è un peccato che l'Accolade non abbia adottato un metodo di controllo più innovativo. D'altra parte, fin dai tempi dello Spectrum, la maggiore limitazione di tutti i simulatori di golf è sempre stata quella di come decidere quando schiacciare il pulsante per colpire la palla. Bisogna, però, riconoscere che questa casa di software si è impegnata parecchio con gli scenari. Forse vi mancheranno le passeggiate, poiché gli scenari si configurano automaticamente, mentre il giocatore rimane fermo al centro dello schermo, ma l'effetto è realmente verosimile. I particolari sono molto curati, l'oasi di Desert Mountain è particolarmente attraente, e potete addirittura alterare la prospettiva.

Ma c'è una piccola pecca anche nella grafica. Mentre l'EGA su un PC veloce è stupenda da guardare e si disegna abbastanza rapidamente, sul C64 è già più lenta, mentre un PC normale con CGA impiega più tempo a visualizzare un'immagine in giallo e arancione di quanto abbia impiegato Dio per creare il mondo.

Si tratta comunque di imperfezioni di poco conto. Dal primo tee all'ultimo green, questo è un simulatore di golf eccellente. I percorsi sono interessanti e le 18 buche di Nicklaus sono particolarmente impegnative. Se l'Accolade realizzerà dei percorsi extra, e negli USA ne circola già qualcuno, questo gioco darà del filo da torcere a *Leaderboard*.

Le panoramiche dall'alto rendono difficile giudicare la distanza dalla buca, ma le indicazioni su schermo vi dicono quanto siete distanti.



Quando vi preparate al tiro, potete cambiare la prospettiva muovendo l'indicatore di direzione verso destra o a sinistra.

VERSIONE PC

Come sempre, la grafica in EGA è grandiosa, mentre in modo CGA è un incubo psichedelico. Non ci vuole molto per imparare, ma è abbastanza impegnativo da spingervi a rigiocarlo.

GRAFICA	9	FATTORE QI	8
AUDIO	0	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 870

VERSIONE C64

Un gioco magnifico e divertente. La grafica è ottima, anche se un po' lenta, e gli effetti sonori sono buoni. I percorsi sono impegnativi e l'opzione delle scommesse lo rende uno dei migliori simulatori di golf.

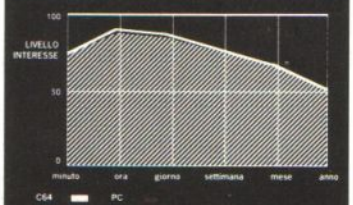
GRAFICA	8	FATTORE QI	8
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 882

RELEASE BOX

ATARI ST	prezzo nc	AUTUNNO
AMIGA	prezzo nc	AUTUNNO
C64/128	prezzo nc	USCITO
AMSTRAD	prezzo nc	AUTUNNO
IBM PC	prezzo nc	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



La stupenda grafica e la complessa struttura di gioco vi terranno a lungo sui campi da golf.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

XYBOTS

Secondo la DOMARK è meglio essere in due per ammazzare robot

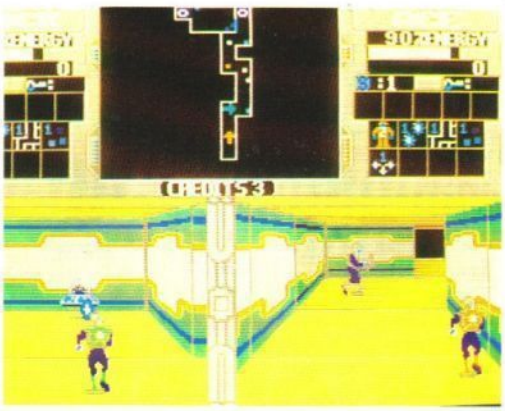
PER fortuna i nomi degli sprite non sono decisivi per la riuscita di un videogioco. I protagonisti di *Xybots* rispondono agli improbabili appellativi di Maggiore Rock Hardy e Capitano Ace Gunn. Con nomi del genere, non potevano che diventare eroi. E la loro eroica missione, per non dire suicida, è quella di ripulire una Hampton Court aliena dai temibili Xybot.

Chiaro il quadro? Bisogna percorrere i corridoi a scorrimento di un labirinto, mostrato in prospettiva con split-screen, massacrando qualsiasi mostro metallico che si incontra.

Durante il percorso, raccoglierete degli oggetti che torneranno utili, perchè alcuni di questi robot sono veramente dei "rompibot". Fortunatamente, c'è anche uno zapper per farli saltare in aria. Questo è il termine Xybot per bomba intelligente, la cara e vecchia arma che paralizza temporaneamente gli avversari.

Tutto questo potrebbe sembrare spudoratamente familiare, ma la mappa e le sparatorie sono elementi ben equilibrati, e il risultato è un gioco del tipo "una-volta-tira-l'altra". Bisogna assolutamente riprovare perché, si sa, la prossima volta...

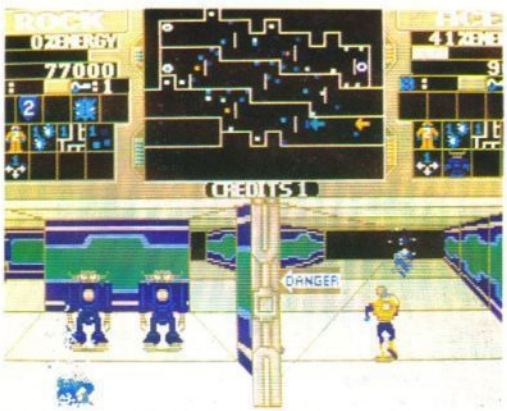
Poi, c'è l'opzione per due giocatori. Giocando in solitario, la città sotterranea potrebbe perdere ben presto il suo fascino. Ma, reclutate un compagno e cominciate a coordinare gli sforzi per affrontare i cattivi più cattivi, tra i quali il Master Xybot, e il gioco acquisterà una dimensione tutta diversa.



Rock e Ace nei corridoi di Xybot City.

I labirinti sono disposti con una logica precisa, il che vi consente di sviluppare delle strategie di base. E i vari Xybot hanno ciascuno il suo schema di attacco personale, dando l'impressione di un nemico intelligente.

Non che fra i due giocatori siano sempre rose e fiori. A volte vengono offerti bonus appetitosi al primo giocatore che riesce a prendere l'ascensore per il labirinto successivo, che i due si contenderanno indegnamente. Nel corso della discesa, L'ascensore si ferma dal ferramenta locale dove, a seconda dei gettoni accumulati, potrete attrezzarvi di schermi extra, potenza di fuoco e simili. Si ha, così, un incremento del livello strategico, e, di conseguenza, dell'interesse.



Ai livelli inferiori, i colpi possono ferire il vostro collega e, per capire dove si è diretti, serve un equipaggiamento topografico.

Fino a qui, tutto OK. Purtroppo, *Xybots* sembra soffrire di una o due pecche nella programmazione. La prima, è comune a tutte le versioni, ed è una questione di comandi. La macchina arcade originale era dotata di due pulsanti di fuoco e di un selettore per sparare, lanciare bombe e cambiare direzione. Il vostro joystick usuale prevede, invece, solo quattro direzioni ed il fuoco.

Il compromesso della Domark era, probabilmente, il migliore possibile, date le circostanze. Manopola indietro mentre si fa fuoco, va bene per lo zapper, ma spostarla di lato premendo il pulsante il fuoco per voltarsi può causare qualche problema. Nel pieno della battaglia, con tre enormi robot rossi che vi stanno puntando contro di voi, non volete certo fare una bella giravolta di 90 gradi. Anche quando vi sarete abituati al sistema di comando, vi troverete di tanto in tanto con la faccia contro il muro.

L'altro problema riguarda le versioni. Mentre *Xybots* per ST e Amiga è superbo, le due versioni per 8-bit sembrano pretendere un po' troppo dalle macchine. Fra le due, quella per Spectrum è la migliore, anche se necessariamente, è monocromatica; meno riuscita, invece, quella per Amstrad.

Sull'ST e sull'Amiga, *Xybots* è uno sparatutto originale e divertente, specialmente se giocato con un amico. Gli utenti Spectrum possono ritenersi soddisfatti della loro versione ma, la versione per CPC, provatela prima di acquistarla.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
SPEC 128	L15000c • L15000d	USCITO
AMSTRAD	L15000c • L15000d	USCITO
C64/128	L18000c • L18000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

Azione veloce e colorata con tanti nemici da uccidere. L'uso della sintesi volcale offre un pizzico d'atmosfera in più. É molto più divertente da giocare in due. Fate attenzione che il gioco non funziona giocando in solitario con il mouse inserito!

GRAFICA 8 FATTORE QI 5
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 830

VERSIONE ATARI ST

Il gioco è praticamente identico all'Amiga con tanta strategia quanta ne basta da impedire alla vostra mente di pensare alla distruzione di massa. Stesso problema con il mouse e stessa azione veloce.

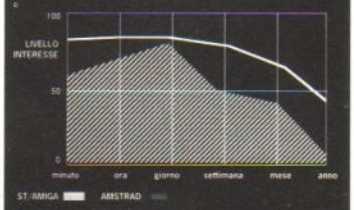
GRAFICA 8 FATTORE QI 5
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 812

VERSIONE AMSTRAD

Grafica deludente. Anche se alla Domark dicono di avere in programma lo split-screen e l'uso di palette di colori diverse, questo non eviterà che, mentre Rock e a Ace si muovono, diano l'impressione di scendere le scale.

GRAFICA 6 FATTORE QI 5
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 547

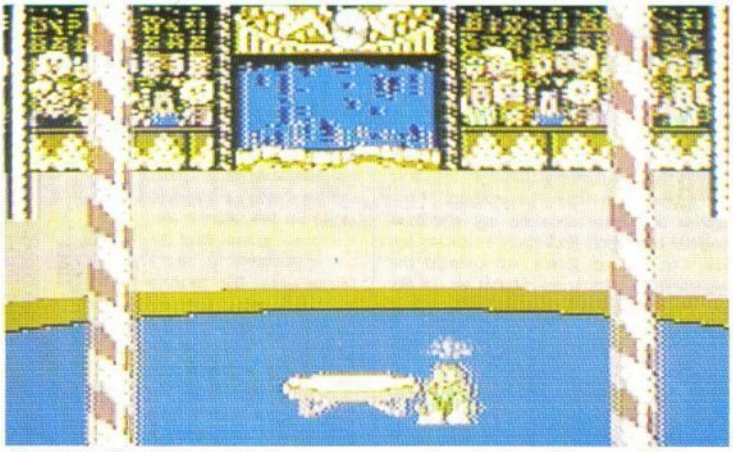
CURVA INTERESSE PREVISTO



Può tenervi impegnati per un bel po', soprattutto nel modo a due giocatori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



"Si libra in aria come se niente fosse ... ma se non piega le ginocchia romperà il trampolino".

CIRCUS ATTRACTIONS

La GOLDEN GOBLINS sotto il tendone

SIGNORE e signori venghino (la recensione sta per cominciare): benvenuti al grande spettacolo del circo.

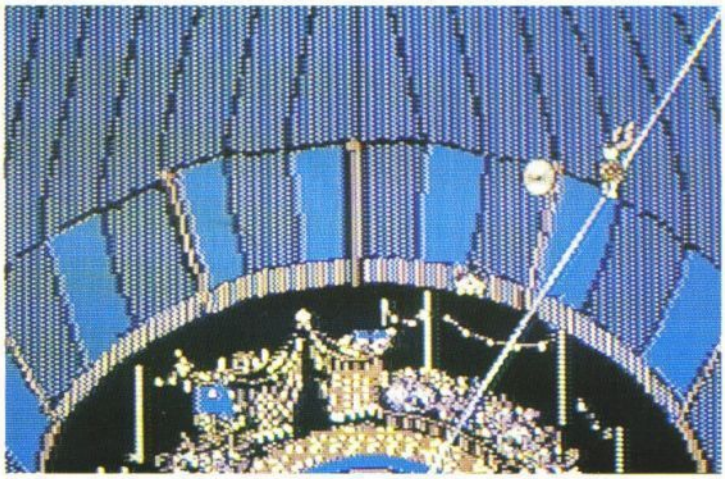
Il tentativo di cogliere l'atmosfera del circo era già fallito una volta, con il deludente *Circus Games* della Tynesoft, vediamo ora se la Golden Goblins è riuscita a combinare qualcosa di meglio. Certamente, il gioco di questa casa di software prevede un'insolita sequenza di prove: trampolino elastico, equilibrismo sulla fune, esercizi di destrezza, lancio dei coltelli e acrobazie da pagliacci. Uno o due giocatori possono allenarsi (esercitandosi per tutto il tempo che vogliono) oppure partecipare ad una gara con tutte le prove. Siccome quest'ultima prevede un punteggio finale, costituito dalla media invece che dalla somma dei punti riportati in ciascuna prova, dovete essere veramente bravi in tutto.

Questo richiede una certa padronanza dei diversi metodi di controllo per ciascuna prova, che in alcuni casi sono più complicati che in altri. La più facile da guidare è la funambola; basta mantenerla in equilibrio sulla fune mentre il computer la fa muovere e saltare. Nel lancio dei coltelli tutto sta nel posizionare il bersaglio al posto giusto, rifiutando i candelotti di dinamite che talvolta vi passano al posto dei coltelli. Per le acrobazie dei pagliacci dovrete determinare la traiettoria esatta per lanciarvi sulle altalene. Le prove più difficili sono il trampolino elastico ed i giochi di destrezza; per riuscire bisogna fare molta pratica, ma ne vale la pena perché sono le prove in cui potete ottenere più punti.

Ci vorrà un po' di tempo prima che riusciate a padroneggiare i vari metodi di controllo, ma una volta imparati, tutte le diverse prove risulteranno piuttosto divertenti. I particolari di questo gioco sono molto curati (ad esempio c'è una rappresentazione grafica del numero di colpi ricevuti dalla "vittima" del lanciatore di coltelli) e ci sono un sacco di trovate divertenti. La grafica è nitida e coloratissima, mentre le musichette da circo enfatizzano l'atmosfera.

Ciò nondimeno, quello che manca a *Circus Attractions* è la giocabilità a lungo termine. Può essere divertente per giocarci un pomeriggio, specialmente in compagnia di un amico, ma benché alcune prove siano apprezzabili, il tutto non invoglia a rigiocarlo. *Circus Attractions* è il miglior simulatore di circo realizzato finora, ma si può senz'altro fare di meglio, molto meglio.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO



Qui non c'è molto da fare. Per non farla cadere, basta tenere le braccia diritte.

VERSIONE PC

La grafica per EGA e CGA non è nulla di speciale-ed il suono, a parte i motivetti dei titoli, è quasi inesistente. Ci sono alcuni intermezzi animati tra gli schermi dei vari eventi, ma la longevità resta ugualmente scarsa.

GRAFICA	5	FATTORE QI	6
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 524

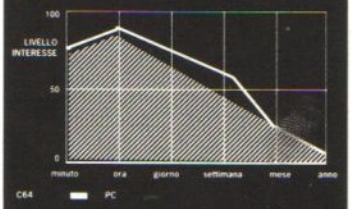
VERSIONE C64

La grafica a colori, sebbene poco dettagliata, si combina con degli occasionali motivetti da circo per rendere divertente questa versione, ma per poco. Lo scorrimento e l'animazione usano una tecnica piuttosto ingegnosa, ma gli effetti sonori potevano essere utilizzati meglio. C'è un sacco di caricamenti multipli che, da cassetta, sono decisamente noiosi.

GRAFICA	6	FATTORE QI	6
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 582

CURVA INTERESSE PREVISTO



Passata la febbre da circo, la scarsa giocabilità fa scendere gradualmente l'interesse.

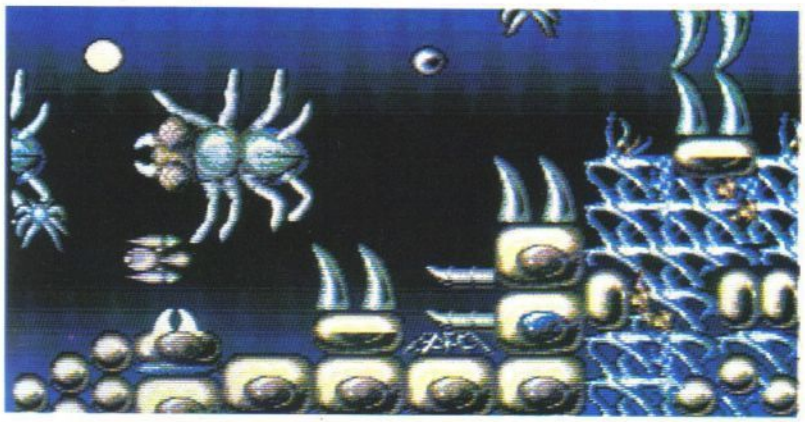
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PHOBIA

Chi ha paura della IMAGEWORKS?



Un sovraccarico di scarafaggi interplanetari nel primo livello.

SE la figlia del Presidente Galattico è stata rapita e il suo rapitore, Lord Phobos, la tiene prigioniera sulla superficie del sole, ovviamente è compito di un valoroso essere umano (o due) imbarcarsi in una missione di soccorso.

Questo Phobos per giunta è un tipo piuttosto furbo e decise di dare un'occhiata nel subconscio dell'uomo, per capire che cosa lo spaventa sul serio. Quindi per scoraggiare ogni probabile eroe, dà a ciascun pianeta la foggia di una fobia umana. Non ne dimentica nemmeno una: dalla fobia degli uccelli a quella degli scarafaggi, dall'idrofobia a tutte le altre.

Al centro di ogni pianeta si trova infatti un elemento raro che serve a sopravvivere al calore dei raggi solari. E siete costretti a raccoglierne nove prima di poter attaccare il sole e distruggere Phobos.

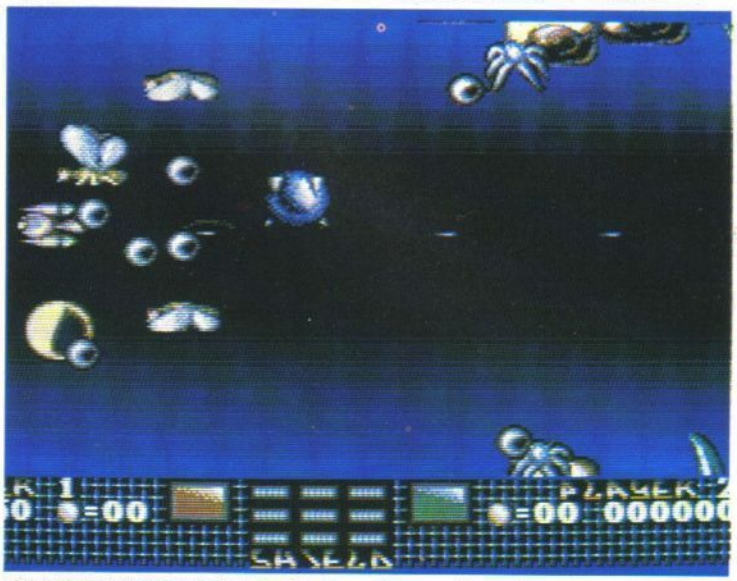
Voi siete a sinistra, lei è a destra. Non chiedete che cosa c' è nel mezzo!

Ma le cose non sono così semplici. Tutti i pianeti sono sorvegliati da squadre di astronavi aliene, apparentemente interminabili, che hanno come unico obiettivo la vostra distruzione. A parte gli alieni, delle creature da incubo pattugliano i vari paesaggi: un semplice contatto con queste bestie abominevoli significa la morte istantanea.

Tuttavia, in linea con la tradizione dei migliori sparatutto, la potenza della vostra astronave può essere aumentata. Quando vengono distrutte, alcune navicelle nemiche lasciano dietro di sé dei baccelli appuntiti, che inizialmente servono soltanto ad accelerare la vostra astronave. Raccogliendone di più, scoprirete che anche la vostra potenza di fuoco aumenta e quando, finalmente, la vostra astronave inizierà a lampeggiare, le navicelle aliene cesseranno di sparare. Finché dura quest'effetto il gioco risulta molto più facile, anche se una collisione con il nemico segnerebbe ugualmente la vostra fine.

La caratteristica più sorprendente di *Phobia* è la sua capacità di risultare incredibilmente difficile in una fase e relativamente facile in quella successiva. Qui, però, dovete sempre tener d'occhio i simboli da distruggere. Se fallite questo obiettivo, l'alieno di fine livello verrà infatti avvolto da uno scudo di energia impenetrabile. In teoria *Phobia* potrebbe essere un ottimo gioco arcade: infatti lo standard qualitativo della grafica, molto elevato per tutta la durata del gioco, è davvero paragonabile a quello dei coin-op. Gli effetti sonori sono grandiosi e fanno di tutto per rendere *Phobia* più interessante. Tuttavia, questo prodotto delude per la carenza di struttura di gioco: dalla frustrazione potreste essere tentati di spegnere o di buttare via il vostro computer.

Comunque, non dovete scoraggiarvi. Con un po' di perseveranza *Phobia* risulta un bel gioco, anche se non è grandioso.



Sembra proprio che non ce la farete a raccogliere quel baccello.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	USCITO
C64	L18000c • L18000d	USCITO

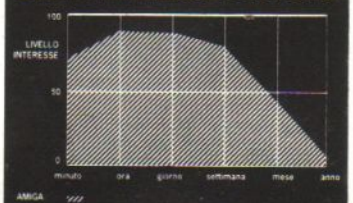
VERSIONE AMIGA

Ha la grafica e il sonoro dei migliori coin-op dei primi anni '80 - e non è roba da poco. Forse una struttura di gioco e una suddivisione delle difficoltà leggermente migliori avrebbe potuto far guadagnare a *Phobia* il fatidico 900 e rotti.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 6
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 8

K-VOTO 805

CURVA INTERESSE PREVISTO



La frustrazione iniziale si trasforma col tempo in un gioco di elevata longevità.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'UOMO CON IL CAPPELLO E' TOR

Il famosissimo avventuriero archeologo è pronto per una nuova, entusiasmante ricerca attraverso DUE incredibili giochi:

THE ACTION GAME

THE GRAPHIC ADVENTURE

INDY! IL GIOCO D'AZIONE

✔ *Frusta quei banditi ... come solo Indy*
✔ *Rivivi le scene più entusiasmanti dal*
✔ *E' un gioco caldissimo, un'azione*
✔ *Cattura la croce di Coronado*
✔ *Sopravvivi ad un selvaggio attacco di*
e molto, molto ancora!

CBM 64 / 128 - AMSTRAD - SPEC
COMPATIBILI

INDY! L'AVVENTURA GRAFICA

✔ *I banditi sono sempre in agguato - N*
essere pronto alla sfida?
✔ *Se riesci, potresti ottenere un I.Q. "Quo*
il cappello e la frusta
✔ *Visita dozzine di località non viste ne*
✔ *Più di 100 effetti sonori ... senza cont*

ATARI ST - CBM AMIGA - IBM & CO

US GOLD®

THE ACTION GAME

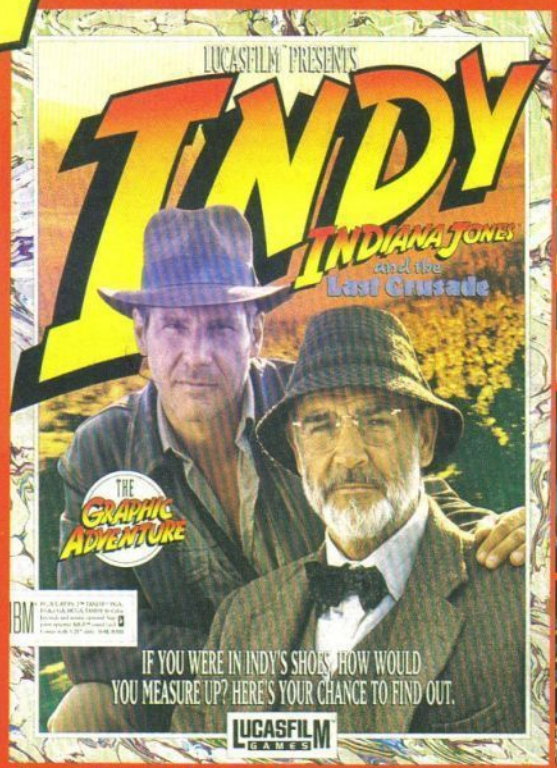
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TORNATO!

INDY

INDIANA JONES™ and the Last Crusade



lo Indy sarà re !
ti dal più spettacolare film della serie Indiana Jones
one travolgente nel vero stile di Indiana Jones!

acco di tipi ed ai testi mortali del tempio Grail .....

- SPECTRUM - ATARI ST - AMIGA IBM &

CA
ato - Nazisti, Mercenari, Traditori e Spie. Pensi di
Q. "Quoziente Indy" maggiore di quello dell'uomo con

iste nel film
a contando la colonna sonora del film
M & COMPATIBILI

THE GRAPHIC ADVENTURE

LUCASFILM™ GAMES

LEADER

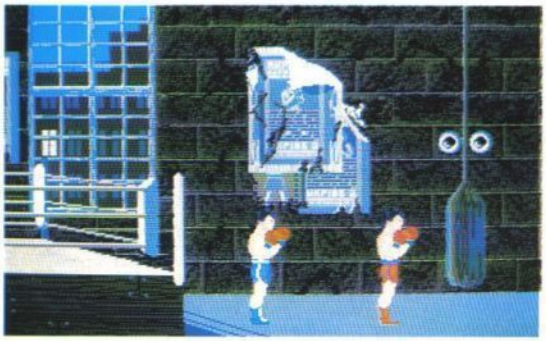
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE CHAMP

La LINEL fa a cazzotti

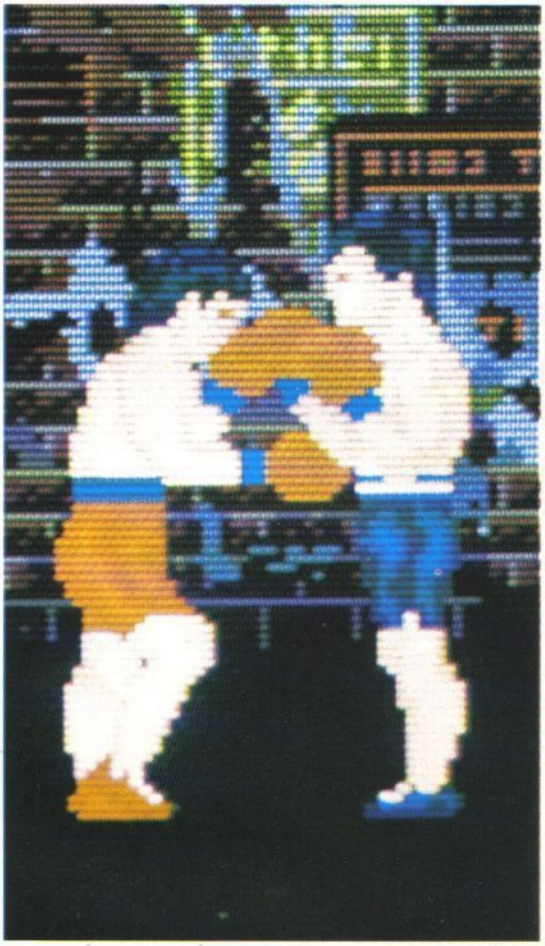


LA lista delle simulazioni pugilistiche per Amiga aumenta di un'unità, con l'uscita di questo prodotto della casa svizzera Linel. Come gli altri programmi della Linel, ad esempio *Dugger*, anche questo programma è molto ben realizzato. La grafica ed il sonoro sono eccellenti ma, in qualche maniera, la simulazione manca del colpo risolutivo.

Lanciando il programma, si è accolti da una colonna sonora impressionante di cori campionati, seguita da un maestro di cerimonie che presenta il gioco. Poi c'è uno spot di Rocky, ma questo non faccia meglio pesare.

Una volta che il gioco è stato caricato siamo in territorio più familiare con una serie di opzioni: allenamento in palestra, combattimenti con lo sparring partner e incontri veri e propri. L'idea è di combattere quanti più incontri possibile, in modo da salire in classifica mondiale. Dopo di che potete battervi per il titolo di campione del mondo.

Allenatevi molto e colpite duro: nel prossimo combattimento avrete maggiore precisione nei colpi.



Da rissoso giovinastro a campione del mondo: se ce l'ha fatta Tyson potreste farcela anche voi.

Al tappeto! Osservate il replay per capire dove avete sbagliato.

La vera prova, per le simulazioni di boxe, è vedere se riescono a riprodurre l'enorme quantità di mosse e di colpi che si hanno in un vero combattimento. E qui, *The Champ* vacilla un po'. La presentazione grafica dei personaggi e degli sfondi è ben fatta, con un buon realismo e con figure grandi e ben disegnate. Tuttavia, l'animazione manca di scioltezza e di precisione. In più, i combattimenti sono lenti e noiosi.

Gli incontri sono di tre round da due minuti ciascuno, durante i quali bisogna ottenere il più alto punteggio possibile. Se non si manda KO l'avversario, l'incontro si decide ai punti. Durante il combattimento è difficile capire se si è colpiti. Colpendo l'avversario si sente il suono dei pugni, ma se è lui, invece, a mettere a segno il colpo non si sente niente e l'energia può calare inaspettatamente. Di fatto, è addirittura possibile mettere più volte al tappeto l'avversario e perdere lo stesso. È regolare, intendiamoci, ma l'ho messo al tappeto sei volte in un incontro, eppure ha vinto lui senza avermi fatto cadere una sola volta. A quel punto, uno perde un po' la voglia di diventare campione.

Dobbiamo ancora vedere una simulazione di boxe realmente convincente, malgrado la presenza di tanti programmi sul tema, e *The Champ* non riesce a farci cambiare idea. Come pugile, sarebbe meglio che tornasse in palestra a farsi i muscoli.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO

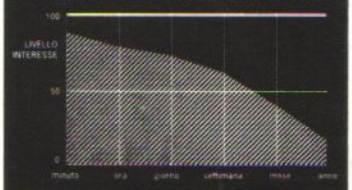
VERSIONE AMIGA

Se volete boxare sull'Amiga, allora questa è sen'altro la vostra unica scelta. Può essere divertente, ma non ha quel certo quid né il realismo per durare 15 riprese.

GRAFICA	8	**FATTORE QI**	6
AUDIO	9	**FATTORE GIOCO**	7

K-VOTO 715

CURVA INTERESSE PREVISTO



All'inizio ci si diverte a boxare ma con il passare del tempo quest'attività può diventare poco gratificante.

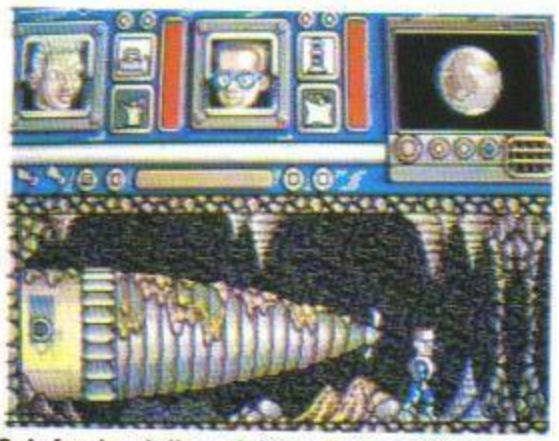
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

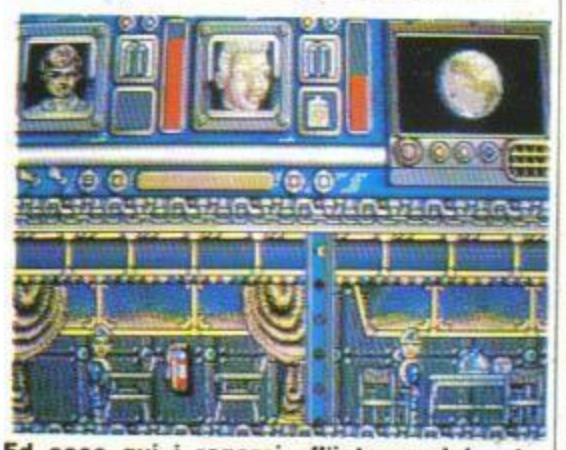
THUNDERBIRDS

International Rescue lavora per la GRAND SLAM

Jeff Tracy si prepara a istruire l'International Rescue sulla natura della loro prossima missione.



Sul fondo della miniera Brain attende a fianco della Talpa gli ordini per la missione.



Ed ecco qui i ragazzi all'interno del sottomarino nella Missione 2.

CONOSCIUTI anche come International Rescue, i Thunderbirds furono creati dal magnate della tecnologia Jeff Tracy per contribuire alla prevenzione dei disastri internazionali tramite l'uso di una serie di velivoli e apparecchiature ad alta tecnologia, sotto la guida dei suoi cinque figli, Scott, Alan, Virgil, John e Gordon, e col sostegno di un numero di aiutanti e personaggi secondari.

Segretezza era la parola d'ordine: nessuno sapeva da dove venivano, dove si trovasse la loro base o chi fosse dietro l'organizzazione e fu proprio la segretezza che quasi portò alla caduta di International Rescue e... alla trama del gioco *Thunderbirds*.

Il primo scenario è estremamente semplice. É avvenuto un incidente in una miniera, dove sono rimasti intrappolati due minatori. La mancanza di ossigeno e il livello dell'acqua rapidamente in salita rendono il tempo un fattore critico. Per la missione vengono impiegati due membri di IR: uno parte dall'alto della miniera, l'altro dal basso con una talpa meccanica. Il compito più impellente è quello di chiudere la valvola dell'acqua principale per impedire l'inondazione della miniera. Il resto del tempo viene usato per evitare la caduta di massi e cercare i due minatori.

Senza nemmeno una pausa per riflettere, dopo il salvataggio dei minatori, IR viene informato dalla Marina Internazionale che il loro nuovo sottomarino nucleare è stato sabotato da agenti HOOD ed al momento si trova in panne sull'orlo di un vulcano sottomarino. Sono a bordo il capitano e il secondo ufficiale, esposti a vari possibili destini, come quello di morire pieni di bolle sotto l'effetto delle radiazioni.

Oltre ad occuparsi del salvataggio del resto dell'equipaggio, è necessario chiudere le fughe radioattive e riportare a galla il sottomarino lanciandone i missili rimasti e trovando la combinazione esatta di porte e interruttori per svuotarlo dell'acqua.

Beh, IR è sempre in movimento e, dopo la missione sottomarina, i ragazzi scoprono che tutti i dettagli ad essa relativi sono stati trattenuti dal sinistro Ufficiale addetto al Controspionaggio Internazionale. La famiglia Tracy scopre allora che le sue ultime due missioni sono state filmate ed i nastri tenuti in una cassaforte della Banca di Inghilterra. Un lavoro ideale per Penelope e Parker: penetrare nell'edificio e uscirne con nastro e documenti, per salvaguardare la segretezza di International Rescue.

La situazione si complica. Gli HOOD sono riusciti a impadronirsi dei progetti segreti degli apparecchi Thunderbird e proprio in questo momento li stanno esaminando nel loro quartiere generale segreto al Polo Nord. Questa è decisamente la missione più impegnativa e presenta verso la fine uno sviluppo piuttosto sorprendente.

Thunderbirds è presentato molto bene, con una caricatura da cartone animato di Jeff Tracy che presenta ogni missione, accompagnato da sequenze digitalizzate dei velivoli di volta in volta interessati. La grafica è nitida e riconoscibile, sebbene ricordi il vecchio gioco Dan Dare. La cosa più bella è la sigla campionata di Thunderbird, che da sola potrebbe quasi valere tutto il gioco.

Sebbene all'inizio il divertimento sia moderato, crea un'atmosfera pressante, che induce a giocarlo sempre di più, ed è anche piuttosto semplice seguirlo dal punto di vista della mappa. Nell'insieme, un ottimo gioco che solo per un pelo non si merita il titolo di K-Gioco.

VERSIONE SPECTRUM

Non sorprende la grafica monocromatica, che, come nella maggior parte dei giochi di ora, si difende abbastanza bene. L'unica cosa che rimprovero a tale versione è il prezzo, anche se il pacchetto offre in dotazione una cassetta.

GRAFICA 6 FATTORE QI 8
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 8

K-VOTO 780

VERSIONE ST

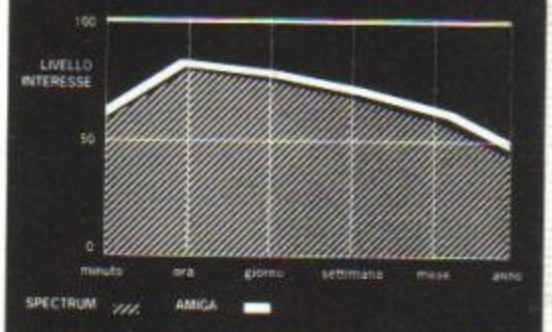
La grafica e il sonoro contribuiscono a catturare il carattere burattinesco dei personaggi. La risoluzione degli enigmi e gli elementi di creazione della mappa sono sufficienti per interessare chiunque per un po' di tempo.

GRAFICA 8 FATTORE QI 8
AUDIO 9 FATTORE GIOCO 8

K-VOTO 800

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
MSX	L18000c	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Lento all'inizio, *Thunderbirds* si trasforma presto in una coinvolgente avventura dinamica.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MR. HELI

La MICROPROSE manda in missione la squadra elicotteri

SEMBRA un tipo simpatico, vero? Beh, nemmeno un po'. Mr. Heli è un gran figlio di buona donna, armato di tutto punto e dotato di un elicottero che fa sembrare il vecchio *Airwolf* un cucciolo innocuo.

Questa volta, Mr. H. deve vedersela con un personaggio chiamato "The Muddy", il cui hobby è distruggere pianeti. E l'unico modo di evitare l'annientamento totale della sua ultima conquista, è di affrontarlo, e di farlo fuori quando si distrae.

Ma per arrivare a Muddy, Mr. Heli deve prima volare attraverso tre livelli pieni dei suoi seguaci. L'unico aiuto a sua disposizione sono dei cristalli di valore, l'unica cosa sopravvissuta sul pianeta. Quando se ne raccolgono a sufficienza, è possibile usarli per acquistare cannoncini, missili e scudi extra, ed anche un pesce ultradistruttivo, che disintegra tutto, meno i muri. A questo punto, avrete capito che il gioco è uno sparatutto raccogli-armi extra.

Mr. Heli uscii nelle sale giochi nel 1986, senza ottenere un particolare successo. Anche se ha tre livelli in meno, la versione per home computer sembra molto più giocabile.

Il gioco presenta alcune novità. Ciascun livello può scorrere in otto direzioni ed è caratterizzato da qualche particolare unico, come le rocce che si innalzano al centro del primo scenario. I guardiani sono piuttosto banali e, una volta elaborata la tecnica per batterli, è sempre la stessa.

Come conversione, *Mr. Heli* è decente, ma se si pensa che l'originale arcade non era un gran che, ci si rende conto che non può essere nulla di entusiasmante.

Sparatoria al livello 3: se si muove, evitatelo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c - L15000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE

VERSIONE AMSTRAD

È molto carina. Grafica nitida e colorata e una bella routine di scorrimento: la versione CPC è un lavoro ben fatto. I possessori di un Amstrad faranno bene ad investigare.

GRAFICA 8 FATTORE QI 5
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 7

K-VOTO 764

VERSIONE C64

Grafica colorata ed effetti sonori ben marcati, ma la versione C64 non è proprio il massimo della vita..

GRAFICA 7 FATTORE QI 5
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 7

K-VOTO 670

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni
Sterlino
Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO
VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

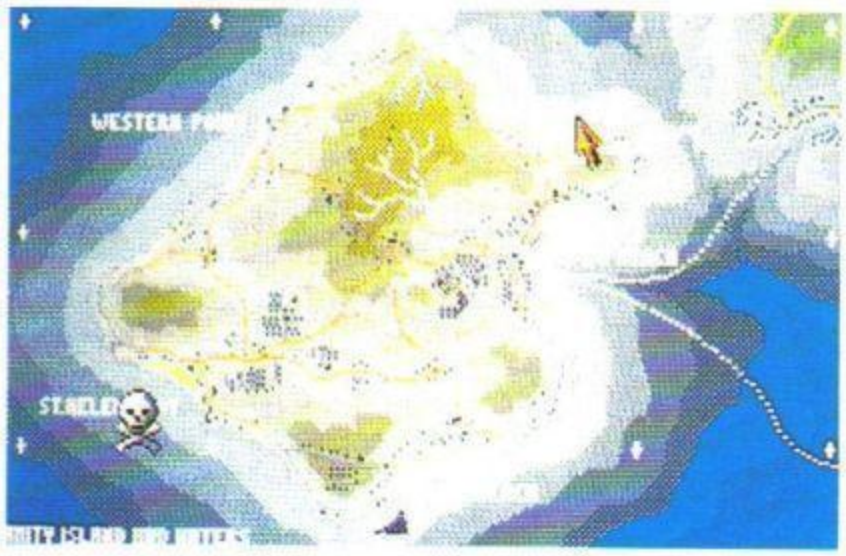
Sterlino Club
New PlayMate Shop
Soft Center
Commodore Point
War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici
Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR, Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games
HARDWARE & SOFTWARE
Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600
MINIATURE FANTASY
Grenadier
Citadel
SCACCHIERE ELETTRONICHE
Mephysto
Challenger
Kasparov

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JAWS

A pesca con la SCREEN 7



L'isola di Amity e le acque dove lo squalo va a caccia di cibo.

Sott'acqua, alla ricerca della pistola.

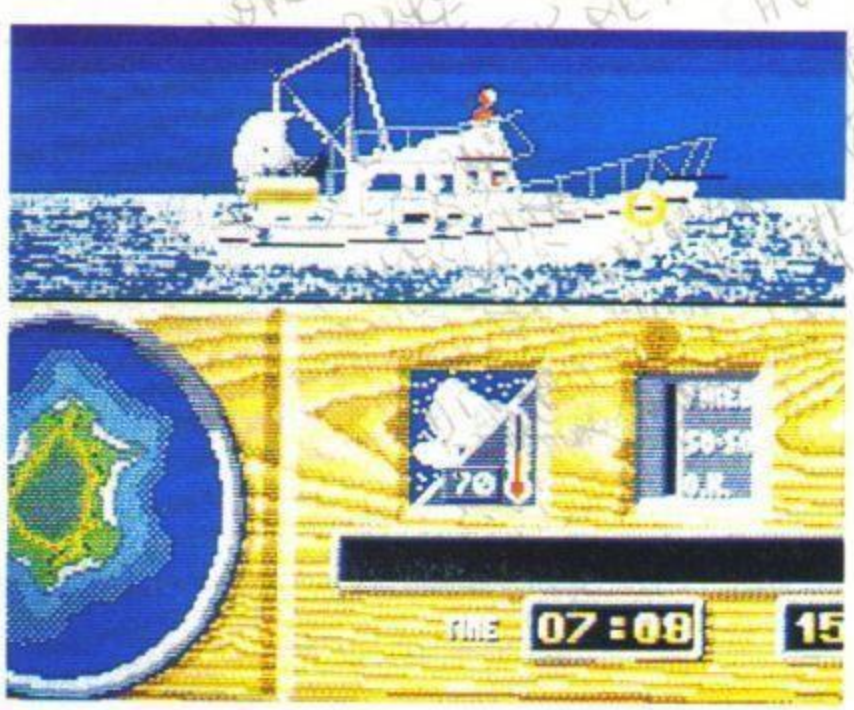
L'ISOLA di Amity ha dei guai con la sua fauna marina. O meglio, li ha con uno squalo enorme ed affamato, che continua ad aggirarsi in quelle acque, in cerca di bagnanti da divorare come antipasto.

Non vi sbagliate, il gioco è ispirato al film (vecchio, ormai, di 14 anni), di cui era protagonista il Grande Squalo Bianco, con la sua dieta punti a base di carne umana. Ma, con il film, l'azione non ha molta attinenza; a parte le uscite in mare con la barca, il gioco è uno sparatutto con alcune caratteristiche da avventura dinamica

Voi siete il Capo Brody, che deve fare a pezzettini lo squalo. Sfortunatamente, avete perso il solo mezzo per riuscirvi: una speciale pistola a proiettili mortali, di cui dovete trovare i pezzi sul fondo marino. A vostro vantaggio avete una squadra di sei uomini che può aumentare se trovate le icone nascoste sott'acqua. Ci sono sei zone attorno all'isola da cui potete iniziare la vostra ricerca, e le parti dell'arma possono trovarsi ovunque. Una volta sulla barca, premendo il pulsante di fuoco, venite lanciati nel meraviglioso mondo sottomarino, dove troverete piante mortali, piovre velenose, stelle marine dall'aspetto sinistro, e, naturalmente, lo squalo stesso. L'azione vi trasporta rapidamente sul fondale oceanico, caratterizzato dalla presenza di tesori, pesci che si trasformano in bombe intelligenti, aria extra (l'ossigeno si esaurisce in continuazione), barriere mortali, veloci megaproiettili, ed uno scudo protettivo. Una volta riassemblate le parti della speciale pistola, un sub si immergerà nella zona dove si trova lo squalo. Avete 80 secondi di tempo per colpirlo almeno tre volte con un megaproiettile; se fallite, non c'è una seconda possibilità.

Il sindaco, che vuole tenere le spiagge aperte, rende le cose più difficili. Voi potete anche non dargli retta, ma se ne chiudete troppe, e troppo a lungo, venite licenziato. D'altro canto, gli attacchi dello squalo possono aumentare proprio in rapporto al numero delle spiagge aperte, e sei o sette morti in più comportano la chiusura dell'isola da parte delle autorità di stato. Determinare il giusto equilibrio tra spiagge aperte e chiuse è, quindi, estremamente importante per il successo della vostra missione.

Si poteva e si doveva fare di più, con questa licenza. Invece, troviamo soltanto delle cose già viste, anche se a prezzo economico. Sostanzialmente, questo gioco non è abbastanza vario e interessante da entusiasmare a lungo: la grafica è scialba, l'elemento strategia poco approfondito, e l'azione, nella sequenza in cui dovete sparare risulta, fondamentalmente, noiosa.



A bordo, di pattuglia.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO

VERSIONE ATARI ST

I motivi e la colonna sonora di Jaws non sfruttano affatto le capacità audio dell'ST e, a parte la nitida sequenza iniziale, con il batiscafo che viene issato sulla barca, lo stesso vale per la grafica. Il gioco non offre altro in questa versione a 16-bit.

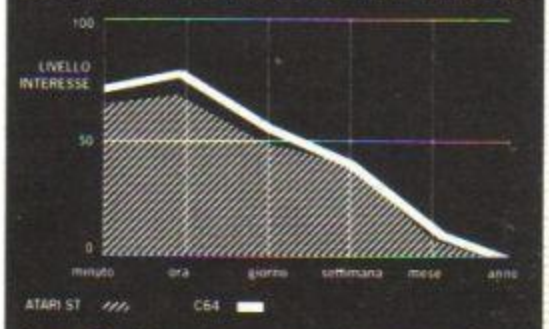
GRAFICA 3 **FATTORE QI 4**
AUDIO 4 **FATTORE GIOCO 4**
K-VOTO 475

VERSIONE C 64

Malgrado manchi la sequenza iniziale a 16-bit, sul C64 Jaws si gioca leggermente meglio, perché è più facile distruggere l'avversario subacqueo. Tuttavia, il motivo del titolo è monotono, e gli effetti sonori sono un disastro.

GRAFICA 3 **FATTORE QI 4**
AUDIO 4 **FATTORE GIOCO 4**
K-VOTO 475

CURVA INTERESSE PREVISTO



La voglia di esplorare non vi terrà impegnati a lungo, perché la struttura di gioco, inconsistente, fa precipitare l'interesse molto presto..

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anche con due maghi la cosa non è per niente più facile. Gli schermi alternativi del modo per due giocatori garantiscono azione in quantità per tutti.

SPHERICAL

Il rebus evocativo della RAINBOW ARTS

QUESTO gioco non potrà reggere il confronto con altri giochi della Rainbow Arts, quali *Great Giana Sisters* e *Denaris*, ma la sua struttura originale ed insolita ne fa un gioco ad enigmi molto giocabile.

Si incentra sui poteri mistici di un antico oggetto magico conosciuto come "starball" o palla stellare. Decisi a liberare il mondo dalla ferrea tirannia di Mirgal, due maghi cercano di dirigere la palla attraverso i pericoli del castello di Mirgal fino al confronto finale con il drago che vi abita

In sostanza, il gioco consiste in 200 camere (che ricordano *Solomon's Key* per 8-bit), ognuna con una disposizione diversa di mattoni duri e morbidi. La palla spaziale, solitamente situata vicino alla sommità dello schermo, rimane ferma per qualche secondo per poi soccombere alle leggi di gravità e imboccare il percorso in discesa più vicino. È compito del mago dirigere la palla verso l'entrata del livello successivo risistemando magicamente i mattoni morbidi.

Solitamente è impossibile guidare nuovamente la palla una volta che è caduta sotto il livello dell'entrata o si è impigliata in una zona di mattoni irremovibili. I maghi possono saltare e rimuovere la maggior parte dei mattoni a sinistra e a destra, ma non sono abbastanza forti da agire sui mattoni situati sulla loro testa. Se non state molto attenti, è estremamente facile rimanere bloccati.

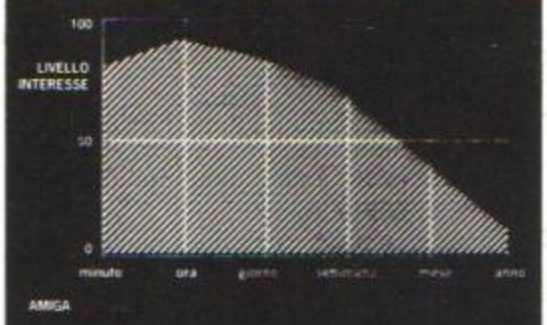
Come ogni castello che si rispetti, anche questo è corredato da un'infinità di tesori nascosti: non solo gioielli, ma anche oggetti magici come bacchette di trasporto, decantatori energetici, interruttori di inversione della gravità e documenti-password. Nei livelli successivi sono necessari degli amuleti con codici-colore per aprire le porte chiuse a chiave.

Se siete abbastanza coraggiosi, potreste anche sopravvivere fino ad incontrare il drago. È più probabile però che, prima di raggiungerlo, tutta la vostra energia venga assorbita dalla schiera di orrendi fantasmi, vermi e bestie che popolano il castello. Fortunatamente esiste un sistema di password che vi risparmia di dover superare ogni volta gli stessi livelli.

Per quanto riguarda il genere di giochi a enigmi, questo è decisamente uno dei più coinvolgenti. Gli elementi di strategia e azione si combinano bene, creando un gioco davvero insolito, e sono peraltro sostenuti da alcune schermate originali, un'ampia varietà di oggetti-bonus e da una lunga serie di mostri animati. C'è persino un gruppo di schermi alternativo per chi sceglie l'opzione simultanea per due giocatori.

Nel breve periodo c'è abbastanza per rendere felice anche i cervelloni più incalliti. Tuttavia, dopo circa 30 schermi tutti simili, l'entusiasmo iniziale comincia ad affievolirsi e potreste ritrovarvi ad abbandonarlo in favore di qualche gioco più complesso della vostra collezione.

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'entusiasmo per gli enigmi scemerà nell'indifferenza con l'esaurirsi della novità.

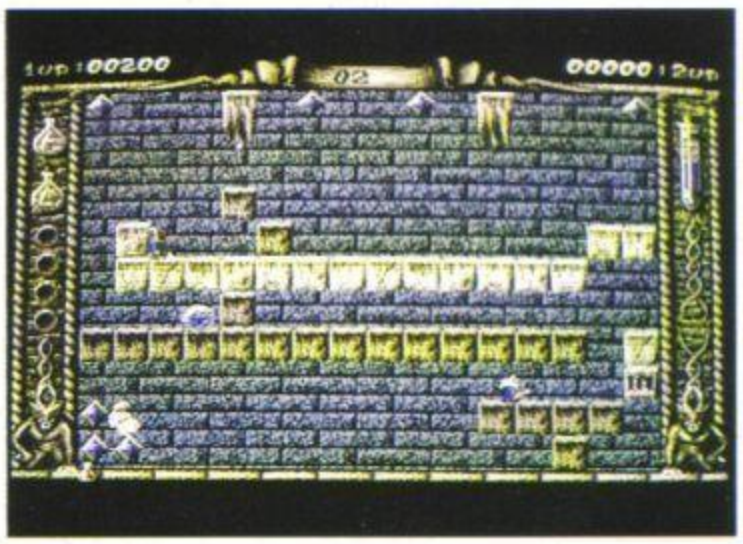
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

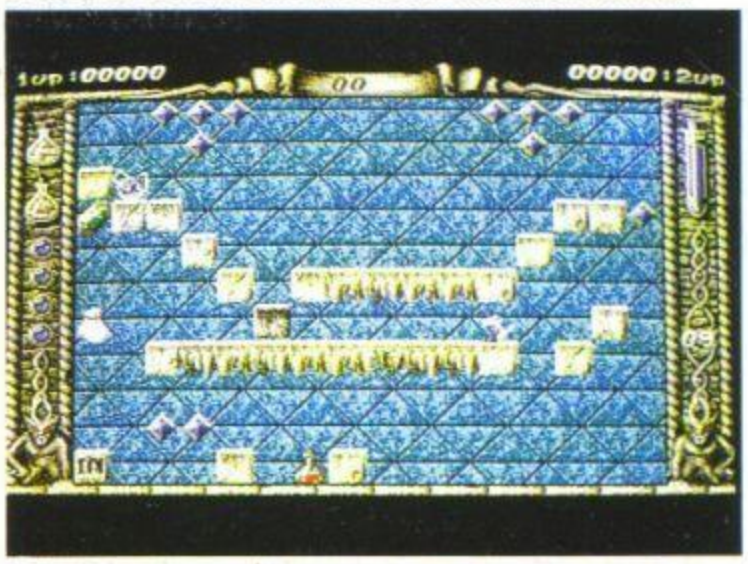
Nonostante l'alto livello di giocabilità, tecnicamente *Spherical* non sfrutta totalmente le potenzialità dell'Amiga. La grafica tende alla funzionalità e i sei scialbi motivetti che accompagnano il gioco trarrebbero beneficio dall'aggiunta di qualche effetto sonoro.

GRAFICA	6	**FATTORE QI**	8
AUDIO	5	**FATTORE GIOCO**	8

K-VOTO 723



Per ostruire il passaggio agli inospitali abitanti del castello, provate a sviarli con uno o due mattoni ben piazzati.



Questione di secondi ormai e la palla comincerà a rotolare... e quel mago farebbe meglio a cominciare a spostare i mattoni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nel deserto con la TOMAHAWK

Date gas e via: si parte per il safari forse più accidentato della vostra vita.

AFRICAN RAIDERS

OGNI anno decine di persone di varie nazio-nalità e condizioni mentali discutibili saltano a bordo di una serie di veicoli e cercano di guidarli da Parigi a Dakar, nell'Africa settentrionale. Questo significa dover attraversare quella distesa dal clima piuttosto torrido conosciuta come Deserto del Sahara. È una gara che fa apparire Le Mans una corsa di go-kart.

La decisione della casa di software francese di produrre una simulazione dell'avvenimento (che molti vorrebbero vedere cancellato) sembra all'apparenza una buona idea: un gioco di guida un po' diverso dagli altri. Il rally Parigi-Dakar ha luogo nelle condizioni più ostili che si potrebbero mai immaginare. Tralasciando il caldo e la distanza, si presentano innumerevoli altri problemi, come ribelli predatori, zone non previste sulle carte, sabbie mobili e, sì, ogni sorta di fine spiacevole. Il bilancio, ogni anno, contiene diversi incidenti mortali, in cui sono coinvolti autisti e abitanti ignari. È un peccato quindi che *African Raiders* sia una tale delusione.

Il gioco comincia abbastanza bene: un grande schermo animato con un arabo che saluta la vostra vettura. Qualche secondo dopo, si parte e la vostra macchina è libera di divorare la strada per raggiungere le nuvole di polvere che avvolgono gli altri concorrenti. Come si può immaginare, una volta che li avete superati (sono soltanto un paio: non correte tutti contemporaneamente), tutto quello che avete davanti a voi è un'enorme distesa di sabbia. Il percorso è interamente contrassegnato da fusti d'olio, che, per quanto insoliti, aiutano a non perdere la strada.

La grafica di *African Raiders* è buona, ma nient'affatto spettacolare. Le grandi distese di sabbia saranno difficili da creare, ma quando mai nel Sahara si sono viste catene montuose tipo Arizona? Chiaramente, l'esigenza di rendere un po' interessante lo sfondo ha prevalso. Gli occasionali intermezzi grafici impreziosiscono la scena, ma sono pochi e difficili da trovare se si rimane sul percorso tracciato.

Uscire dal tracciato è il segreto per iniettare nuovo interesse in *African Raiders*. Appena si esce dalla strada e si taglia per il deserto, il gioco diventa un esercizio di lettura delle mappe. Vi attendono pericoli come cimiteri d'automobili e sabbie mobili. Ogni tanto, è possibile che vi scontriate (letteralmente) con enormi branchi di cammelli. Io li ho incontrati solo di notte (rappresentata da un colore verde acceso che si diffonde su ogni cosa), quando li potete trovare accucciati ognuno dietro la propria roccia... probabilmente con il loro spazzolino e asciugamano tra le gobbe.

African Raiders è una buona idea per un gioco; dato l'argomento, si sarebbero potute inserire innumerevoli sequenze e aggiunte. Senza di queste, il gioco è proprio quello che non dovrebbe essere: una simulazione di gara ambientata nel deserto divertente solo per un po'.

Sicuramente c'è una sfilza di cammelli morti nel Sahara...

VERSIONE ST

La grafica passabile e alcuni effetti sonori discreti non compensano la monotonia dell'azione di gioco. L'opzione per due giocatori è ben riuscita, ma non ci sono in giro un po' troppi cammelli morti?

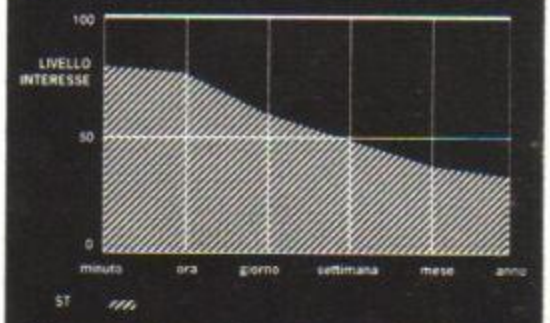
GRAFICA	7	**FATTORE QI**	6
AUDIO	6	**FATTORE GIOCO**	7

K-VOTO 680

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L45000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'interesse dura abbastanza, ma non riesce mai a mozzarvi veramente il fiato.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMINATOR

La SYSTEM 3 non riesce a dominare

IL mondo ha veramente bisogno di un altro sparatutto a scorrimento orizzontale? Potrebbe sembrare una domanda ingiusta. Dopotutto, il mondo poteva non aver bisogno di un altro picchiaduro o di un'altra avventura dinamica quando la System 3 lanciò *International Karate* e *Last Ninja*.- ma entrambi i giochi diventarono il metro con il quale vengono ora giudicati questo tipo di giochi.

Mark Cale, il controverso boss della System 3, amante delle Ferrari (e chi non lo è, potendo? n.d.r.), crede che *Dominator* rappresenterà una terza pietra di paragone con la quale giudicare gli sparatutto e nel manuale d'istruzioni afferma che " creerà un nuovo genere in questo tipo di giochi per computer". É così? La risposta è semplice: "No".

Il primo livello è il trampolino di lancio per l'azione, e l'unico livello a scorrimento verticale. Come al solito sono disponibili una serie di armi extra da raccogliere: cannoncino posteriore, laser, Blaster e fuoco automatico, ma non si può dire che aumentano la giocabilità

Il vostro intrepido pilota spaziale può trovare anche bombe smart e vite extra, le quali vengono molto utili nei livelli successivi visto che il gioco si fa piuttosto difficile.

Come c'era da aspettarsi, ci sono enormi guardiani di fine livello che assorbono quantità esagerate di colpi laser prima di esplodere e farvi passare. Gli alieni hanno degli schemi d'attacco piuttosto difficili: zoomano rapidamente verso di voi, costringendovi ad essere il joystick più veloce del West per sopravvivere. Comunque arrivano tutti dallo stesso lato, quindi non dovete preoccuparvi di quelli che perfidamente vi attaccano alle spalle come in *R-Type*.

Questo è proprio tutto quello che c'è in *Dominator*. É lo sparatutto a scorrimento che avete visto dozzine di volte, qualunque computer possediate. Le sue caratteristiche sono abbastanza comuni e lo rendono un titolo nient'affatto eccezionale.

Amiga: Fate fuori l'alieno giallo e poi sparate contro le fauci del mostro.

VERSIONE AMIGA

Gli effetti sonori e la musica sono adeguati: ma si ha la netta impressione che l'Amiga non sia portato al limite delle sue possibilità né per l'audio che per la grafica. *R-Type* e *Denaris* sono migliori.

GRAFICA 7 **FATTORE QI 5**
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO 6**

K-VOTO 882

C64: I fondali colorati non riescono a rendere *Dominator* un classico del genere spara-e-fuggi.

VERSIONE SPECTRUM

La grafica a colori impressionante e l'effetto a mulinello dell'astronave è ben fatto. Sfortunatamente è guastato dalla stessa inadeguata struttura di gioco delle altre versioni. *R-Type* è tutt'ora LO sparatutto per Spectrum.

GRAFICA 7 **FATTORE QI 5**
AUDIO 6 **FATTORE GIOCO 5**

K-VOTO 882

VERSIONE C64

Probabilmente la migliore di tutte le versioni. É un peccato per la System 3 che il C64 sia già servito bene in questo campo, con giochi come *Armalyte*, *IO* e *Delta*.

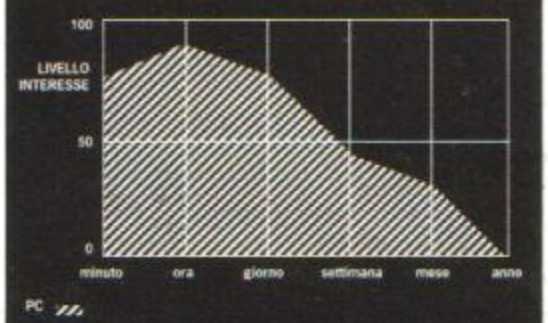
GRAFICA 7 **FATTORE QI 5**
AUDIO 7 **FATTORE GIOCO 6**

K-VOTO 882

Spectrum - Dovete affrontare il grosso nemico del Livello 1. Schivate i suoi proiettili e colpitelo dieci volte per ucciderlo.

C64: *Dominator:* ideato da Mark Cale, quello di *International Karate*.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Molti livelli e tante armi extra, ma il "concetto" appassisce in fretta.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L21000c	USCITO
SPEC	prezzo nc	USCITO
AMS	prezzo nc	IMMINENTE
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GARFIELD'S WINTER'S TALE

THE EDGE pattina sul ghiaccio

CIOCCOLATO lasagne ed altro ghiottonerie sono il tema principale dell'ultima avventura di Garfield, dal sottotitolo: "Sogno di una cena di mezza cena". Questa volta, il famoso gattone dei fumetti si ritrova a dover superare una serie di prove di sport invernali durante la sua ricerca della mitica gallina dalle uova di cioccolato.

La prima disciplina è la discesa libera sugli sci. Ogni centinaio di metri appare un amichevole abitante di un villaggio alpino, con una appetitosa fetta di torta al cioccolato, oppure con una coscia di pollo, ma questo non compensa la facilità di questa prova. Poi, bisogna ingozzarsi con il maggior quantitativo di un'ottima pasta Made in Italy nel pastificio locale. Quando appare Odie, è il momento del dessert, e via verso la fabbrica di cioccolato, dove avrete la possibilità di dare a Odie il fatto suo. In questo livello, bisogna raccogliere diversi oggetti, e mantenere alto il livello di energia mangiando a più non posso, per tenere . L'obiettivo è di girare tutte le frecce rosse sui tubi di cioccolata nel senso giusto, in modo che la produzione possa iniziare.

C'è anche un livello dedicato al pattinaggio su ghiaccio, nel quale il nostro gattone è soggetto (e non c'è da stupirsi visto il peso) ad una tremenda forza d'inerzia, per cui bisogna essere molto veloci a fargli cambiare direzione prima che vada a sbattere contro gli ostacoli. L'obiettivo, nello schermo del lago, è di catturare una gallina che è scappata dalla fabbrica ed è nascosta nel labirinto di ghiaccio.

Ogni livello può essere giocato separatamente, oppure possono essere giocati in sequenza e raggiungere il villaggio svizzero dove ci attende la gallina dalle uova pasquali. Le caratteristiche migliori, nel gioco, sono l'animazione e la raffigurazione di Garfield. Lui è splendido, ma il gioco, invece, manca totalmente di fantasia. Tutti e quattro gli episodi sono troppo semplicistici. L'atroce carenza di giocabilità, e un fattore di assuefazione scarsissimo lo rendono molto più simile ad un incubo che non al "sogno" del sottotitolo.

VERSIONE ST

Gli effetti sonori sono minimi, una carenza tragica per un gioco sugli sci, nel quale è fondamentale sentire il rumore delle lamine sulla neve. La colonna sonora, un motivetto schifoso, vi farà ben presto abbassare il volume. La grafica e l'animazione sono ottime, ma non sufficienti a compensare la scarsissima giocabilità.

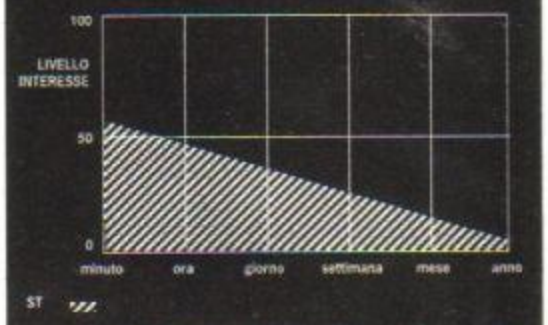
GRAFICA	8	**FATTORE QI**	3
AUDIO	3	**FATTORE GIOCO**	4

K-VOTO 294

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPEC	prezzo nc	IMMINENTE
AMSTRAD	prezzo nc	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'avventura alpina di Garfield: una discesa continua.

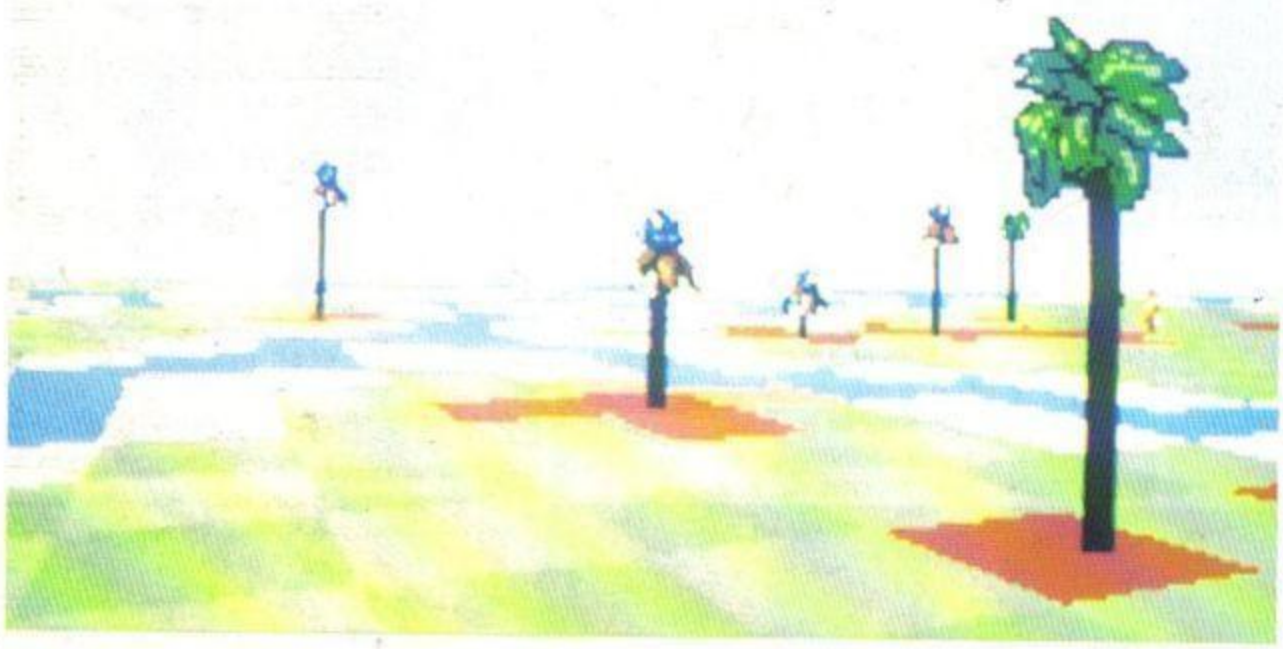
68000 e dintorni... s.a.s.
the ONLY name..
PHILIPS COMMODORE
V. G. WASHINGTON, 91 - 20146 MILANO
TEL. 02 / 42.31.035
dalle 20.00 alle 10.00 FAX
NOVITA' PER AMIGA 500/1000 : HARD DISK AUTOBOOT 1.3/1.2
20-30-40-63 MEGABYTES
AMIGA 2000 VERSIONE 6.0 CON 1 MB CHIP VIDEO
L. 1.890.000
IVA COMPRESA NATURALMENTE
RICHIEDERE I CATALOGHI SPEDENDO L. 2000 IN FRANCOBOLLI
VASTISSIMA BIBLIOTECA SOFTWARE ORIGINALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE VERSIONI

AMIGA



ARCHIPELAGOS

Logotron, Amiga, L69000
Versione ST recensita su K6
K-VOTO 910

Tre anni fa *Sentinel* fu accolto come un gioco rivoluzionario ed ora *Archipelagos* è considerato il suo degno erede.

Non è uno sparatutto, non è un adventure, si avvicina di più agli scacchi, dove bisogna dare scacco matto al re avversario. L'obiettivo di *Archipelagos* è distruggere l'Obelisco. Per raggiungerlo, dovete muovervi nell'area di gioco in cerca di massi, che sono una sorta di mini-obelischi. Quando ne trovate uno a distanza ragionevole, posizionate il cursore sopra ed assorbitelo premendo il pulsante di fuoco. Quando avete eliminato tutti i massi, il timer inizia il conto alla rovescia dei secondi che vi rimangono per trovare ed assorbire l'Obelisco, prima che questo vi distrugga.

La grafica di *Archipelagos* è fluida e i colori sono fantastici (per la versione PC in VGA), in più ci sono oltre 9000 paesaggi da esplorare. Si tratta di un gioco eccezionale, destinato a soppiantare i tradizionali sistemi di gioco.

K-VOTO 910

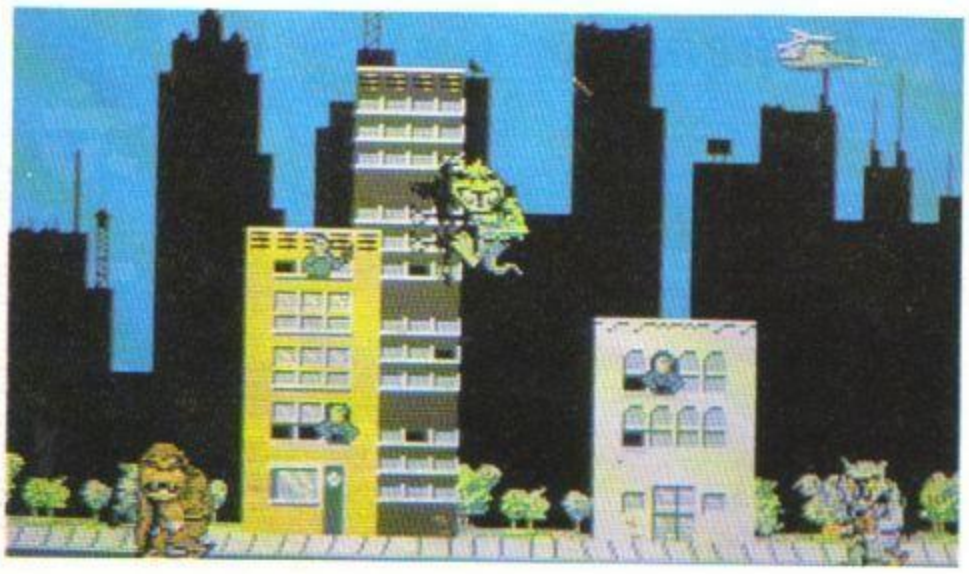
RAMPAGE

Activision, Atari ST, L49000
Versione Amiga recensita su K8 K-VOTO 836

La trama molto semplice: tre persone, un overdose di radiazioni troppo forti, tre transmutazioni, e, alla fine, ecco i tre mostri e che iniziano a distruggere la città.

La versione per ST di *Rampage* è splendida come quella per Amiga: modo a tre giocatori, grafica a livello arcade, suono ottimo, struttura di gioco grandiosa; c'è proprio tutto in questo gioco vivace e divertente.

K-VOTO 925



FOFT

Gremlin, Amiga L59000d
Versione ST recensita su K6
K-VOTO 507

La versione ST di *Foft* era stata ampiamente criticata: un po' per i difetti del programma, un po' per le carenze del sistema di salvataggio. Per Amiga, queste magagne sono scomparse. Si tratta comunque e sempre di un gioco di commercio spaziale intergalattico sullo stampo di *Elite*. Il sonoro è stato arricchito con una serie di motivi di musica classica inclusi nel programma principale, cosi adesso nella confezione c'è solo un disco invece di due. La grafica è fluida e veloce, ma la struttura di gioco viene severamente penalizzata dal metodo di controllo limitato dell'astronave - ci vogliono un po' di secondi prima che rallenti dopo aver effettuato una virata, e questo non facilita certo le fasi d'attacco. Disponibile con manuale interamente in italiano. Raccomandato soltanto agli appassionati di questi giochi.

K-VOTO 560

ARTHUR

Infocom Amiga L49000
Versione Macintosh recensita su questo numero K-VOTO 880

Dopo aver preparato la recensione sulla versione Mac (rubrica adventure, pagina 66) abbiamo avuto anche quella per Amiga. La trama la conoscete ed *Arthur* è uno degli esempi più validi del nuovo stile degli adventure della Infocom. All'ottima qualità dei testi e dell'intreccio che è sempre la stessa che ha reso i prodotti dell' Infocom i migliori al mondo, ora dovete aggiungerci anche la varietà data da una grafica dettagliata.

Un gioco adatto a tutti gli avventurieri più esigenti.

K-VOTO 880

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWERDROME

EA Amiga, L40000 Versione ST recensita su K1 K-VOTO 925

Finalmente è possibile giocare lo sport del futuro anche su Amiga. Questa versione di *Powerdrome* è grandiosa! Leggermente più veloce di quella per ST, presenta un nuovo sistema per posizionare la vostra navicella al centro dello schermo. I principianti saranno contenti, visto che per fare tutto questo basta premere l'apposito pulsante.

Powerdrome è un gioco veloce e avvincente, approvato e consigliato dai critici di tutto il mondo.

K-VOTO 940

BARBARIAN II

Palace Amiga L39000

Violenza, sangue, sbudellamenti e morte sono i componenti di questa serie di picchiaduro primordiali. La versione per Amiga è quella che ha la grafica e il sonoro più d'effetto. Oh, c'è anche un buon numero di esplorazioni da compiere.

Un must per i fan di Schwarzennegger.

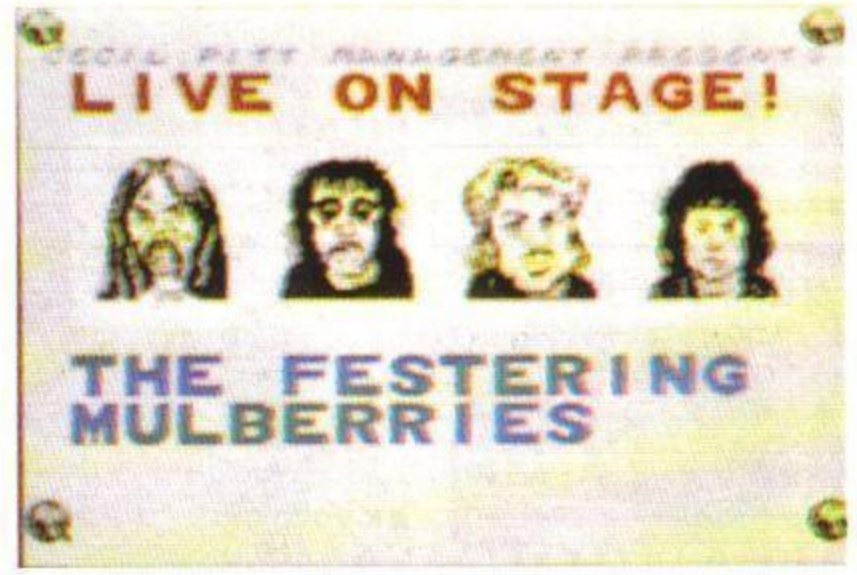
C 64

ROCK STAR

Code Masters C64 L15000c

Vi sarebbe sempre piaciuto diventare il manager di un cantante o di un complesso rock? Bene, adesso divertitevi a guadagnare un sacco di soldi con Stiff Richard, che pretende migliaia di casse di vodka o se la svigna durante il tour. Oppure, piangete la scomparsa di Michael George in un'esplosione nucleare durante una delle sue prodezze pubblicitarie. Tutto questo e più lo trovate in *Rock Star*. Purtroppo *Rock Star* ha un difetto: è molto ripetitivo ed è piuttosto facile vincere. Bella confezione, un gioco mediocre venduto molto bene.

K-VOTO 650



SUPER SCRAMBLE SIM

Gremlin C64, L15000 c/ d Versione ST recensita su K8 K-VOTO 830

Lo scopo del gioco è molto semplice: dovete "cavalcare" la vostra moto da cross e completare nel minor tempo possibile vari percorsi a metà strada tra il trial e l'enduro. Se cadete, o se non superate un ostacolo, venite penalizzati in termini di tempo, e nella parte inferiore dello schermo un messaggio vi spiega il motivo del fallimento. A differenza degli altri simulatori di guida, in *Super Scramble Sim* lo sprite della moto è ben animato e dettagliato, e alcuni ostacoli anche se molto elementari sono ben definiti.

E' un piacere vedere un gioco semplice ma bello, divertente, e avvincente da giocare. Ben fatto, Gremlin!

K-VOTO 845

AMSTRAD

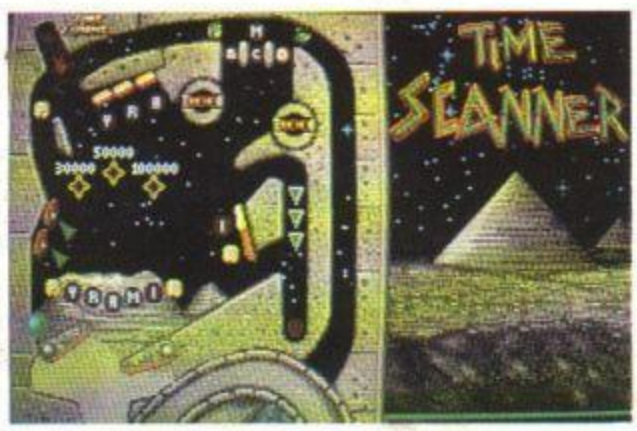
TIME SCANNER

Activision Amstrad, L15000 Versione Amiga recensita su K7 K-VOTO 769

Tutta la pubblicità che lo aveva preceduto, faceva sperare che *Time Scanner* si sarebbe rivelato un buon gioco. Purtroppo gli è venuta a mancare quella vivacità che vi tiene incollati al video ventiquattro ore al giorno. Dopo tutto, il flipper non era stato inventato pensando ai monitor.

Questa è comunque una buona conversione dell'arcade, e ne mantiene le migliori caratteristiche. Gli danno una mano una buona grafica e un sonoro discreto.

Era stata una sfida cercare di convertire il gioco del flipper in un gioco da arcade, ma c'è voluto ancora più coraggio a realizzarne la versione per gli home computer. Comunque, potrebbe valerne la pena darci un'occhiata.



K-VOTO 690

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK SIDE

MICRO STYLE L29000d ● versione C64 ● K-VOTO 915

Uscito dapprima con ottimo successo per C64 per l'etichetta Incentive, la versione a 16 bit, ora, viene ripresentata dalla Micro Stile, sottomarca della Microprose. Dalla pubblicità, sembra fatto per chi preferisce i giochi più intelligenti, quelli che si possano giocare anche mesi dopo l'acquisto. Effettivamente, Dark Side entra perfettamente nella categoria. Il gioco non è diverso da quello per 8-bit, ma è piu fluido e più veloce (la versione per ST e un po' migliore di quella per Amiga). Per chi non lo conosce già, raccontiamo il soggetto: per 200 anni, il popolo di Evath ha vissuto indisturbato dai malvagi Ketar; ma per celebrare il bicentenario, i cattivi hanno costruito una terribile super-arma, chiamata Zephir One, nascosta sulla faccia oscura della seconda luna di Evath e, con essa, vogliono distruggere ogni segno di vita sul pianeta. Armati di laser e muniti di zaino a reazione,

la vostra missione e di evitare che ciò avvenga. Se la vostra incursione fallisse, Evath andrebbe arrosto.

Come simulatore di mondi, Dark Side è buono, anche se a volte la grafica potrebbe essere migliore. La tridimensionalità è molto morbida e vi dà la sensazione di "esser lì", cosi da farvi sentire totalmente coinvolti nell'azione. Un vero punto a favore sull'Amiga è la stupenda colonna sonora: veramente evocativa. Il lato negativo è che è molto simile a Driller. Se questo vi disturba, meglio aspettare che esca Total Eclipse; oltretutto la mancanza di dettaglio grafico rende a volte il gioco un po' scialbo. Tuttavia, se vi piacciono gli indovinelli e le mappe, conditi con un po' di sparatorie (come il suo predecessore), dateci un'occhiata.

VERSIONE AMIGA

Come il suo predecessore, anche Dark Side consente una libertà di movimento che incoraggia ad andare in esplorazione liberamente. Quello che lo rende diverso da Driller, è la stupenda colonna sonora, che non smette mai. Un acquisto da fare, per gli appassionati di Freescape.

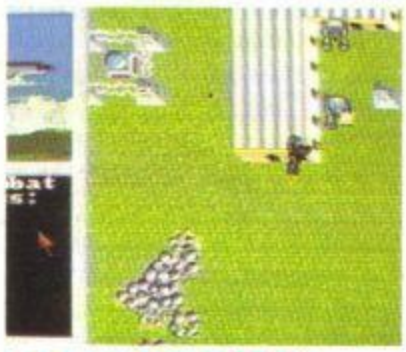
■ **K-VOTO 935**

VERSIONE ATARI ST

Leggermente piu veloce della versione per Amiga, ma con una colonna sonora decisamente inferiore. Basta escludere il sonoro per avere un gioco di deduzione che vi terrà impegnati per settimane.

■ **K-VOTO 940**

AMIGA



BATTLETECH

INFOCOM L39000d
Versione PC recensita su K5
K-VOTO 801

A pag 14 avete letto le notizie sul nuovo centro di coin-op dedicati multigiocatore di Battletech, ma perché aspettare? Sono uscite le versioni per Amiga e C64 e sono proprio buone. Fondamentalmente, sono uguali a quella per PC. Resta sempre un buon RPG che vale la pena provare..

■ **K-VOTO: 805**

BAAL

PSYCLAPSE L29000d
Versione Amiga recensita su K5
K-VOTO 726

Ancora una volta, il futuro del mondo non è più solo nelle mani degli utenti Amiga, anche i possessori di ST, ora, possono difenderlo. La notevole e colorata grafica, l'ottima animazione ed una buona dose di azione ne fanno un discreto sparatutto, anche se non è molto diverso da quello per Amiga..

■ **K-VOTO 730**

C 64

SILKWORM

REBELL18000c · L21000d
Versione per ST recensita su K7
K-VOTO 735

Gli 8 bit sono OK? Beh, si, almeno questa versione di Silkworm lo è. Una conversione molto fedele, che conserva tutte le caratteristiche dell'originale, come l'oca-elicottero, una dozzina di livelli ed il modo jeep/elicottero per due giocatori.

■ **K-VOTO 845**

ATARI ST

H.A.T.E.

GREMLIN L29000d
Versioni per Amstrad, Spectrum recensite su K8
K-VOTO (Ams) 635
K-VOTO (ZX) 643

All'uscita delle versioni a 8 bit, si levarono cori per cantare le lodi di Highway Encounter e di Zaxxon (nessuno dei due apparso su 16-bit). Essenzialmente, è uno sparatutto a scorrimento diagonale, con alcune idee carine, come la possibilità di guidare un mezzo sia volante o terrestre. Insomma, è divertente.

■ **K-VOTO 625**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORGOTTEN WORLDS

US GOLD
Versioni Amiga/ST/Amstrad recensite su K8
K-VOTO (Ami) 887
K-VOTO (ST) 885
K-VOTO (Ams) 798

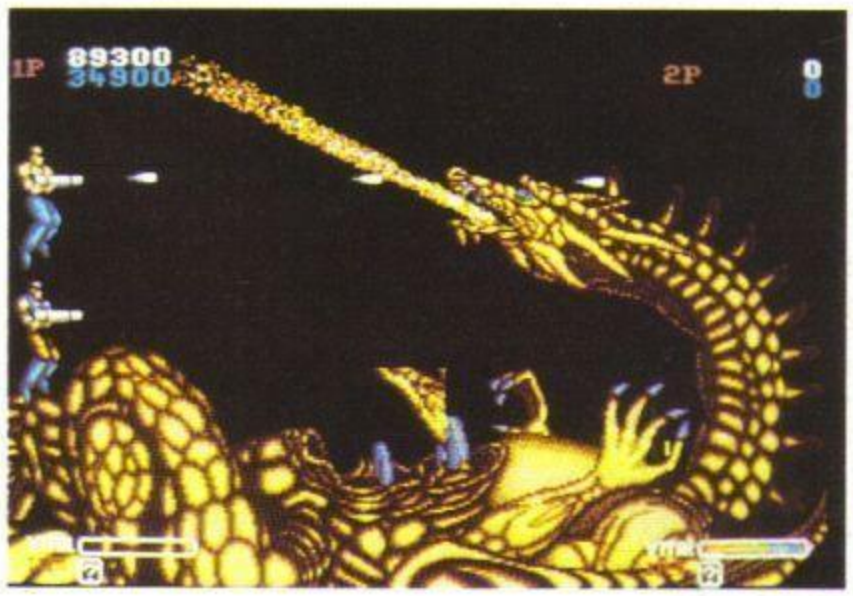
Quando Forgotten Worlds uscii sulle macchine a gettone, ottenne immediatamente l'okey di chi l'aveva giocato. E a ragione. La grafica era di alto livello e il sistema di controllo piuttosto innovativo. Ogni personaggio poteva spostarsi in otto direzioni ed il suo fucile in sedici, attraverso una combinazione di spostamenti del joystick e di pressione del pulsante di fuoco.

Quando la US Gold annunciò di avere acquisito la licenza, tutti si fecero le solite domande - in particolare, come avrebbe funzionato? La risposta è: funziona bene. Tutte le versioni conservano il bel metodo di comando, l'ottima grafica, la fantastica colonna sonora e l'incredibile giocabilità. Non abbiamo ancora trovato una conversione fatta male.

VERSIONE C64

Forgotten Worlds è ottimo anche sulle macchine ad 8-bit. Ben presentato, veloce, con sprite ben animati (e alcuni anche belli grossi) ed eccellenti effetti sonori; insomma un gioco che garantisce mesi di divertimento. Un titolo eccellente da non lasciarsi scappare.

■ **K-VOTO 885**



É LA VOSTRA OCCASIONE

K CERCA UN REDATTORE PART-TIME

K sta cercando un **REDATTORE** part-time disposto a lavorare in **redazione**. Deve essere interessato ai **VIDEOGIOCHI**, di qualunque forma e tipo, ma non esserne ossessionato. Deve conoscerli un po' tutti, più che dedicarsi ad un solo genere. Deve saper scrivere bene in **italiano**, ma non deve necessariamente aver mai lavorato in un giornale. Deve conoscere l'**inglese** scritto. Qualche conoscenza tecnica, inoltre, non guasta.

Il posto è destinato ad una persona interessata ad intraprendere la **carriera** di giornalista, con un discreto senso dell'**UMORISMO**, la voglia di dare sempre il meglio e la capacità di rendersi **autonomo** nel lavoro.

Scrivere a: K/Studio Vit, "Redattore", Via Aosta 2, 20155 Milano. Includendo il vostro Curriculum Vitae (studi, lavori precedenti, ecc.) ed il vostro attuale numero telefonico.

E' L'UNICO
riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE
con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO
non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO
perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO
programma e manuale nella tua lingua (versione Amiga - per le altre versioni telefonare)

VIRUS KILLER

in versione italiana a sole Lit. 29.000. Assurdo farselo sfuggire.

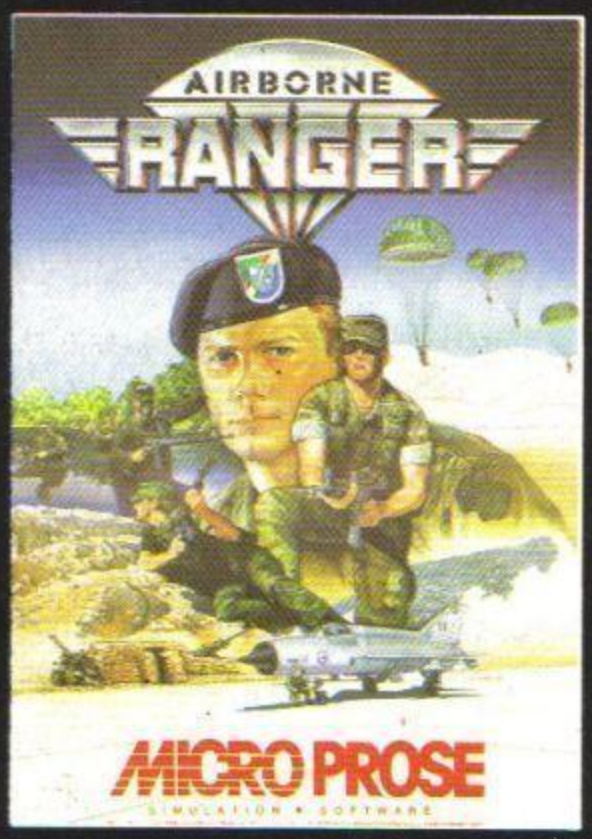
SOFT MAIL

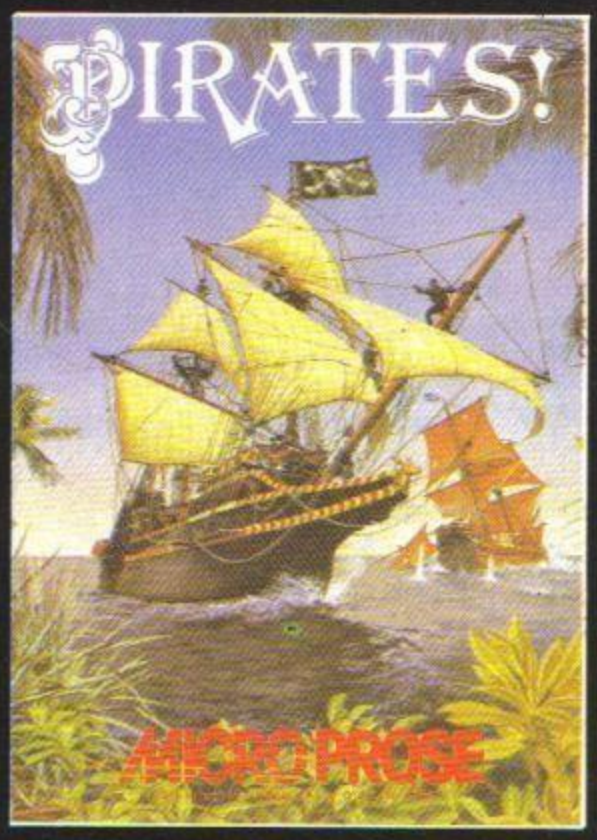
Disponibile per Amiga. In arrivo per Atari ST e per PC IBM e compatibili.
Se non trovi Virus Killer originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 COMO - o telefonando allo (031) 30.01.74
Conosci SoftMail? Richiedi immediatamente il catalogo GRATUITO a colori!!!
Virus Killer è un prodotto Practical/CRL viene importato in esclusiva da Lago snc
® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodore Amiga Inc. ® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

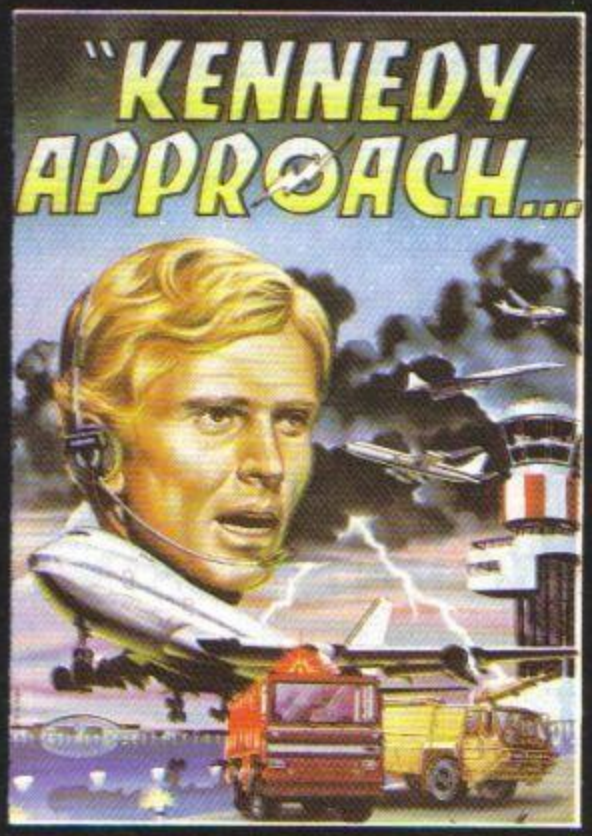
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

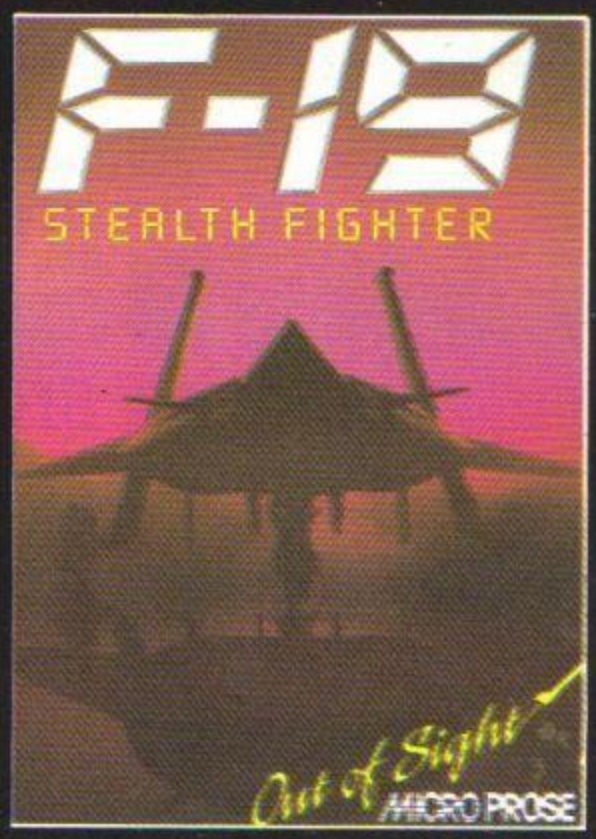
http://www.oldgamesitalia.net/

L'AZIONE E' SIMULATA
MA IL DIVERTIMENTO E' REALE









MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TNT

TNT prende in esame due giochi interamente in italiano: *Zak MacKracken* e *Kult* (*The Temple of The Flying Saucers* per dirla col nome con cui è venduto in Italia).- Grazie ai nostri consigli riuscirete ad arrivare comodamente alla fine di questi due splendidi giochi. Se potete, provate a registrare su un videotape Zak risolto e fatelo vedere agli amici, sarà come andare al cinema o noleggiare una videocassetta.

BATMAN

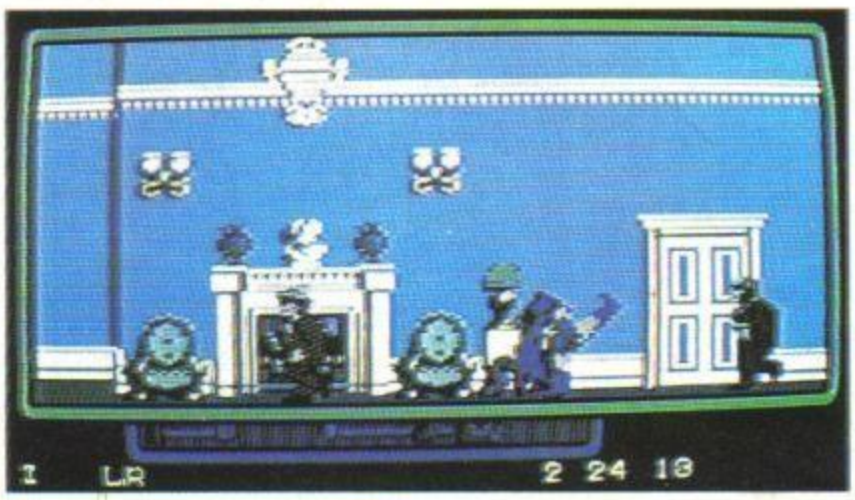
C64

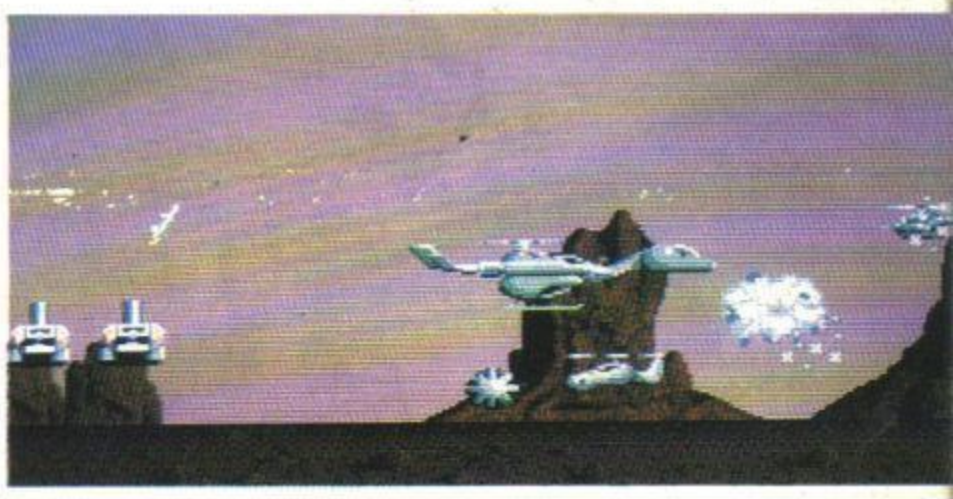
Roditi pure il fegato Michael Keaton il tuo fratellastro è ora immortale (ovviamente dopo aver digitato questo listato!):

```
10 FOR I=348 TO 432: READ A
20 POKE I,A: NEXT I : SYS 384
30 DATA 32,86,245,169,32,141,94,3,96
40 DATA 147,141,93,3,169,1,141,94,3,96
50 DATE 173,89,1,201,32,240,4,173,5,220
60 DATA 96,169,169,141,89,1,169,1,141
70 DATA 159,125,76,32,6,169,181,141
80 DATA 159,125: REM SOLO PER PARTE 1
90 DATA 76,32,6
```

... e per Batman parte seconda sostituire solamente la linea 80 con:

```
80 DATA 210,126: REM SOLO PER PARTE 2
```





MISCELLANEA

Ecco ora una rapida selezione di trucchi per coloro tra voi che stanno lottando per il predominio di altri mondi...

Renegade II
Spectrum
Pensate ad un modo gabola per saltare i vari livelli con la vostra copia di Renegade? Bene, è sufficiente la pressione dei tasti Q e T nello schermo con il titolo e, quindi, si può iniziare il gioco come di consueto. In seguito, durante il gioco, ogni volta che si tengono premuti Q e T si potrà accedere al livello successivo!

Silkworm
Amiga
Un veloce ma efficace trucco per questo bel "pezzo" di software: appena si inizia il gioco tenete premuto il tasto di aiuto (Help) e avrete infiniti buggy ed elicotteri.

Shinobi
Sega
Ken Oh vi ha frantumato le ossa? Siete stati massacrati da Lobster? Niente paura. Bendatevi le ferite, prendete il vostro joystick e quando compare l'immagine di Shinobi, tirate indietro la leva e premete il pulsante due: M1 e S1 appariranno quindi sullo schermo. S indica lo stage di gioco mentre M si riferisce alla missione; usando la leva per potrete modificare i valori e così potrete iniziare il gioco da dove volete.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COME ZAK MCKRACKEN HA SALVATO IL MONDO

Con l'aiuto di alcuni lettori ecco la soluzione completa di Zak MacKracken, adattata alla versione italiana. Quindi non spaventatevi se ci sono termini strani e modi di dire poco usati. Abbiamo voluto essere il più possibile fedeli al testo originale. Un consiglio: con questa soluzione riuscirete ad arrivare alla fine del gioco, ma ZAK McKracken è così completo e pieno di gustosi particolari che è meglio godersi il gioco e magari dare un'occhio alla soluzione di tanto in tanto.

A CASA

Raccogliete la BOCCIA CON SUSHI, aprite il CASSETTO COMO' e prendete la BOLLETTA DEL TELEFONO. Raggiungete il CASSETTO DELLA SCRIVANIA, apritelo e raccogliete il KAZOO. Chiudete il cassetto. Usate la BOCCIA DI SUSHI con la LAMPADA (evitate di accendere la lampada). Andate alla tapezzeria strappata, prendetene un pezzo ed usatelo per raccogliere la vostra CARTA DI CREDITO da sotto la scrivania. Aprite la porta ed andate in sala. Raccogliete il CUSCINO DEL DIVANO vicino alla TV e quindi sollevate anche l'altro CUSCINO. Prendete il TELECOMANDO. Usate la spina NELLA PRESA DELLA CORRENTE ed accendete la televisione con il TELECOMANDO. Guardatevi il programma e poi spegnete il televisore. Andate in cucina e raccogliete il COLTELLO; aprite l'ARMADIETTO e prendete la SCATOLA DEI PASTELLI. Usate il PASTELLO GIALLO sulla TAPEZZERIA STRAPPATA. Andate verso il FRIGO, apritelo e prendete l'UOVO. Chiudete il FRIGO ed uscite dalla stanza per la porta principale.

IN GIRO PER FRISCO

Dirigetevi dal panettiere e insistete a suonare il campanello (3 volte) fino a quando non vi lancia dalla finestra del PANE SECCO. Raccoglietelo e andate a destra fino alla 14ª avenue. Aprite la porta del Lou's Loan Shop ed entrate. Andate allo sportello acquisti e vendete il COLTELLO. Quindi comprate la TUTA DA SUB, la SCATOLA DEGLI ATTREZZI, la MAZZA DA GOLF, il CAPPELLO, gli OCCHIALI E NASONE e la CHITARRA.

Uscite dal negozio e camminate fino al parrucchiere ed aprite la scatola. Usate il TAGLIACAVI sul CARTELLO MOLLETTA. Tornate alla 13ª avenue. Indossate gli OCCHIALI E IL NASONE e il CAPPELLO. Aprite la porta della COMPAGNIA DEI TELEFONI ed entrate. Date la BOLLETTA al TIPICO (così è chiamato). Uscite dalla porta.

Salite per le scale di casa vostra. Usate il PANE VECCHIO nel LAVANDINO, accendete l'interruttore e poi spegnetelo. Usate la CHIAVE INGLESE sul TUBO sotto il lavandino. Raccogliete le BRICIOLE ed uscite dalla porta principale. Camminate fino al pulman. Usate il KAZOO e quando il conducente apre le porte del pulman, usate la CARTA DI CREDITO nel LETTORE.TESSERE

IL PRIMO VOLO

Arrivati all'aeroporto date la CARTA DI CREDITO al FEDELE e quindi andate AGLI AEREI. Dopo che vi siete imbarcati e vi siete seduti, l'hostes vi darà la colazione (NOCCIOLINE). Ora alzatevi e andate alla TOILETTE, aprite la porta ed entrate. Prendete la CARTA IGENICA ed usatela nel LAVANDINO. Apritelo e quando l'acqua inizia ad uscire premete il PULSANTE AIUTO. Camminate fino al FORNO, apritelo, metteteci dentro l'UOVO ed accendetelo. Andate al primo sedile e prendete il cuscino. Raccogliete l'accendino. Cercate in tutti i PORTABAGAGLI fino a quando non trovate la BOMBOLA D'OSSIGENO. Raccoglietela ed aspettate l'atterraggio dell'aereo.

LO SCOIATTOLO A DUE TESTE

Una volta raggiunto l'aeroporto dirigetevi verso le porte. Raccogliete il RAMO e date le NOCCIOLINE allo SCOIATTOLO A DUE TESTE nel buco. Usate il RAMO sul FANGO. Entrate nella GROTTA. Selezionate il comando COS'E' e muovete il cursore lungo lo schermo fino a quando non trovate IL NIDO ABBANDONATO. Raggiungetelo e con IL RAMO o LA MAZZA DA GOLF, prendetelo. Sempre con il comando COS'E' cercate il falò. Usate il NIDO con il falò, usate il ramo con il falò e quindi l'accendino. Muovetevi fino agli STRANI SIMBOLI. Usate il PASTELLO GIALLO sui SIMBOLI. Si apre una porta nella parete. Entrate ed usate il TELECOMANDO. Prendete il CRISTALLO BLU e tornate sparati all'aeroporto. Dirigetevi verso il BANCO PRENOTAZIONI e comprate un biglietto per FRISCO. Prendete l'aereo. Tornati nella vostra città raggiungete la 14ª avenue. Una volta davanti alla porta con la FESSURA CASSETTA usate il CRISTALLO BLU nella FESSURA e aspettate. Finalmente conoscerete Annie, seguitela ed ascoltate quello che ha da dirvi.

ZAK TROVA LE AMICHE

Ora potrete utilizzare il comando che vi consente di cambiare il controllo di 4 personaggi: Zak, Annie, Melissa e Leslie. Uscite dalla casa e tornate nella 13ª. Camminate verso il bus e passate a controllare Annie. Prendete la CARTA ASSORBENTE e raccogliete la CARTA DI CREDITO. Uscite dalla porta e camminate fino al BUS. Attivate Zak ed usate il KAZOO. Salite sul

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUS ed usate la CARTA DI CREDITO nel LETTORE TESSERE. Passate ad Annie e fate lo stesso. Una volta raggiunto l'aeroporto, sempre controllando Annie, usate il BANCO PRENOTAZIONI ed acquistate un biglietto per Londra. Salite sull'aereo ed uscite dalla PORTA AUTOMATICA. Passate a Zak. Con il BANCO DELLE PRENOTAZIONI comprate un biglietto per MIAMI e salite sull'aereo. Date il LIBRO al VAGABONDO ed in cambio riceverete una BOTTIGLIA DI WHISKY ed il LIBRO. Usate il BANCO DI PRENOTAZIONE per acquistare un biglietto per IL CAIRO. Salite sull'aereo e quindi prendete un biglietto per KATMANDU.

ALLA SCOPERTA DELLA RELIGIONE ORIENTALE

Salite sull'aereo ed una volta atterrati uscite dall'aeroporto. Date il libro alla guardia che vi farà entrare nel tempio. Andate dal GURU ed ascoltate quello che vi dice. Uscite e camminate a destra verso il FIENO. Usate l'ACCENDINO sul FIENO. Spostatevi a sinistra verso la prigione e prendete il PENNONE. Tornate dal YAK ed usate LA CARTA DI CREDITO nella TARGA.

All'aeroporto usate il BANCO DI PRENOTAZIONE per comprare un biglietto per KINSHASA. Prendete l'aereo ed uscite dall'aeroporto.

IN AFRICA SI GIOCA IL GOLF

Camminate attraverso la giungla fino al villaggio (muovetevi in qualsiasi direzione fino a quando non uscite). Andate fino alla CAPANNA dello SCIAMANO, entrate e dategli la MAZZA DA GOLF. Vi verrà offerto una danza intorno al fuoco. Una volta finita saltelleranno su e giù. (saltellate anche voi perché chi non salta è un INTERISTA/MILANISTA/JUVENTINO ecc.cancellate voi quello che volete) Annotatevi la sequenza dei saltelli. Ritornate nella giungla e raggiungete l'aeroporto. Con il solito BANCO DI PRENOTAZIONE comprate il biglietto per IL CAIRO. Prendete l'aereo e quindi il biglietto per MIAMI, per SAN FRANCISCO e quindi per LIMA (usateli i biglietti prima di comprare i successivi!).

ZAK IMPARA A VOLARE

All'aeroporto di LIMA uscite dalla porta automatica ed attraversate la giungla come a Kinshasa. Usate le BRICIOLE nell' UCCELLO MANGIAtoia e quindi il CRISTALLO BLUE sull'UCCELLO. Ora avete il pieno controllo dell'UCCELLO e potete volare a destra verso l'ENORME INTAGLIO. Entrate nell'OCCHIO di sinistra. Raccogliete la PERGAMENA e tornate dove c'è Zak. Date la PERGAMENA a Zak e selezionate il comando ZAK. Tornate velocemente nella giungla e quindi raggiungete l'aeroporto. Comprate il biglietto per CITTA' DEL MESSICO. Prendete l'aereo ed uscite dalle porte automatiche.

ALLA SCOPERTA DEL TEMPIO AZTECO...

Camminate attraverso la giungla fino a quando non trovate la radura con i tre ingressi al TEMPIO: in basso a sinistra, in alto al centro ed in basso a destra. Prendetene una ed utilizzate la mappa chiamata TEMPIO DEL MESSICO per raggiungere la stanza indicata con CRISTALLO-GIALLO. Quindi attivate Leslie.

... E DELLA FACCIA DA MARTE

Vi troverete su Marte dove ci sono Leslie e Melissa in attesa dei vostri ordini. Aprite la NAVETTA SPAZIALE ed entrate. Aprite il bauletto e prendete il FUSIBILE e la CARTA DI CREDITO. Usate la VALVOLA DI OSSIGENO. Prendete il NASTRO DIGITALE ed uscite. Date a Melissa la CARTA DI CREDITO.

Cambiate il controllo su Melissa. Entrate nell'astronave e chiudete la porta. Usate la VALVOLA DI OSSIGENO, toglietevi l'ELMETTO e tornate su Leslie.

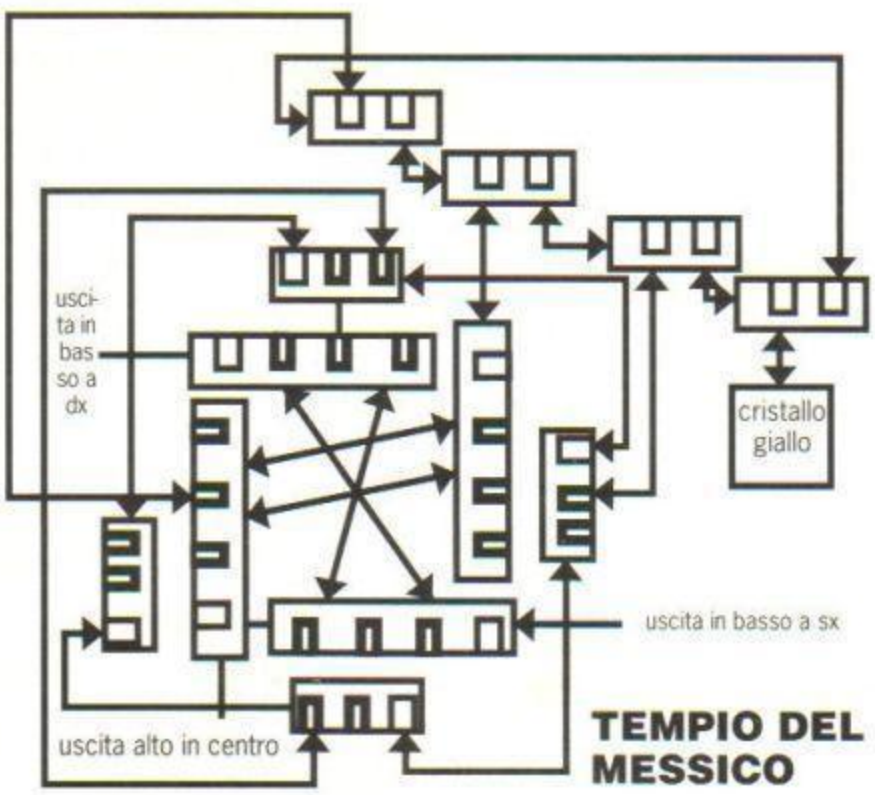
Camminate verso sinistra fino al MONOLITE, usate la CARTA DI CREDITO nel MONOLITE ed aspettate fino a quando non avete un GETTONE. Camminate a destra fino all'edificio ed entrateci. Usate il GETTONE sul PIATTO METALLICO. Raccogliete il FUSIBILE BRUCIATO ed usate il FUSIBILE nella SCATOLA DEI FUSIBILI. Chiudete la scatola e la PORTA DI MARTE. Aprite quella per il RIFUGIO ed entrate. Prendete il NASTRO ADESIVO che è sulla chiusura di destra. Apritela e prendete la PILA ELETTRICA. Camminate fino alla cuccetta e premete sulle COPERTE. Quando si è calmata prendete la SCOPA ALIENA ed andate a destra per raccogliere la SCALA. Tornate alla porta ed aprite la PORTA DI MARTE. Uscite ed usate la SCOPA sulla SABBIA che è di fronte al RIFUGIO. Camminate a destra fino alla SUPERFACCIA.

Usate la SCALA sulla porta. Premete i tre pulsanti nell'ordine visto nel villaggio a Kinshasa (spero che ve lo siate segnato). Si aprirà finalmente la porta e potrete, dopo aver preso la scala, raggiungere la CAMERA GRANDE. Camminate fino alla seconda GRANDE STATUA e leggete gli STRANI SIMBOLI. Annotatevi il diagramma e passate al controllo di Zak. Usate il PASTELLO GIALLO sugli STRANI SIMBOLI della statua e ridisegnate il diagramma trovato su Marte. Al termine cliccate su DISEGNO FINITO e raccogliete il PEZZO DI CRISTALLO. Uscite dalla porta e seguendo la mappa del TEMPIO trovate l'uscita e dirigetevi all'aeroporto attraverso la giungla.

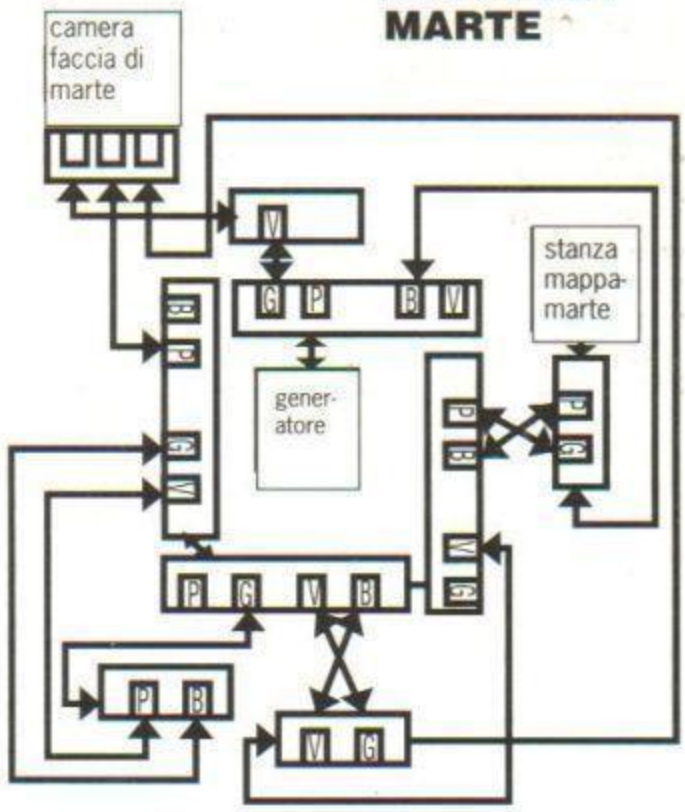
Comprate un biglietto per Londra, raggiungete Annie e datele la PERGAMENA, il PENNONE, il WHISKY, il TAGLIAFILI e i due PEZZI DI CRISTALLO. Attivate Annie e date il WHISKY alla guardia.

A STONEHENGE, IL CRISTALLO GIALLO

Spegnete l'INTERRUTTORE ed usate il TAGLIA-



TEMPIO DEL MESSICO



FACCIA DI MARTE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAVI sul CANCELLO. Dirigetevi a STONEHENGE, usate i due PEZZI DI CRISTALLO sull'ALTARE DI PIETRA ed il PENNONE, sempre sull'ALTARE DI PIETRA. Leggete la PERGAMENA e i due PEZZI DI CRISTALLO si fonderanno nel CRISTALLO GIALLO. Non dimenticatevi il CRISTALLO e tornate alla POSTO DI GUARDIA. Date il CRISTALLO GIALLO a Zak ed attivatelo. Andate all'aeroporto e prendete un biglietto per Miami e quindi per il Triangolo delle Bermude.

IL MISTERO DEL TRIANGOLO

Salite sull'aereo ed aspettate. Il pilota vi darà un paracadute e dopo un po' vi troverete all'interno dell'astronave aliena. Prendete nota della successione dei pulsanti colorati che il pilota preme ed aspettate che l'aereo se ne vada (non superate la linea tracciata sul pavimento altrimenti lascerete l'astronave). Premete il pulsante sulla porta: apparirà un alieno che vi condurrà dal re. Dirigetevi verso la macchina dell'ESTRAZIONE FUTURA e prendete nota dei quattro numeri. Tornate velocemente ai pulsanti colorati e premeteli nella stessa successione annotata in precedenza. Superate la linea ed aspettate. Mentre state cadendo velocemente fate la cosa più sensata: usate il PARACADUTE.

AI DELFINI PIACE LA MUSICA

Quando vi trovate nel mare usate il KAZOO e quindi il CRISTALLO BLU sul DELFINO. Ora controllate il DELFINO e nuotate sott'acqua. Dirigetevi all'ALGA che si trova sulla destra, raccoglietela, prendete l'OGGETTO LUMINOSO e risalite in superficie. Date l'OGGETTO LUMINOSO a Zak ed aspettate fino a quando non vi cattura l'alieno e vi porta nella STANZA SEGRETA. Sarete imprigionati nella MACCHINA DELLA STUPIDITA'. Non preoccupatevi per quello che vi succede ed aspettate fino a quando non verrete liberati all'esterno della compagnia dei telefoni.

RITORNO A CASA

Salite per le scale di casa vostra e camminate fino alla camera da letto. Prendete il TAPPETO ed usate la CHIAVE INGLESE sull' ASSE SCONNESSA. Usate la CORDA sul BUCO e muovetevi verso la CORDA. Vi troverete nella STANZA SEGRETA. Andate a destra verso l'ARMADIETTO ed apritelo per recuperare tutti i manufatti sottratti dagli alieni. Tornate alla CORDA e quindi uscite dalla casa.

Dirigetevi verso il Lou's Loan Shop, aprite la porta ed entrate. Comprate un biglietto per il LOTTO e scegliete i numeri che avete preso sull'astronave aliena. Uscite in strada e passate a controllare Leslie.

A PASSEGGIO SU MARTE

Camminate verso la prima PORTA MASSICCIA a sinistra. Usate la SCALA sul PIEDISTALLO e prendete la SFERA DI CRISTALLO aprendo così la grande porta. Prendete la SCALA ed entrate. Accendete la PILA ELETTRICA e consultando la mappa chiamata FACCIA DI MARTE raggiungete la STANZA DEL GENERATORE. Azionate le due leve chiamate CAMBIO ed aspettate che gli indicatori arrivino al verde. A questo punto potete levarvi l'elmetto. Sempre con l'aiuto della mappa raggiungete la STANZA DELLA MAPPA. Quando l'avete trovata leggete gli STRANI SIMBOLI sul muro e prendete nota.

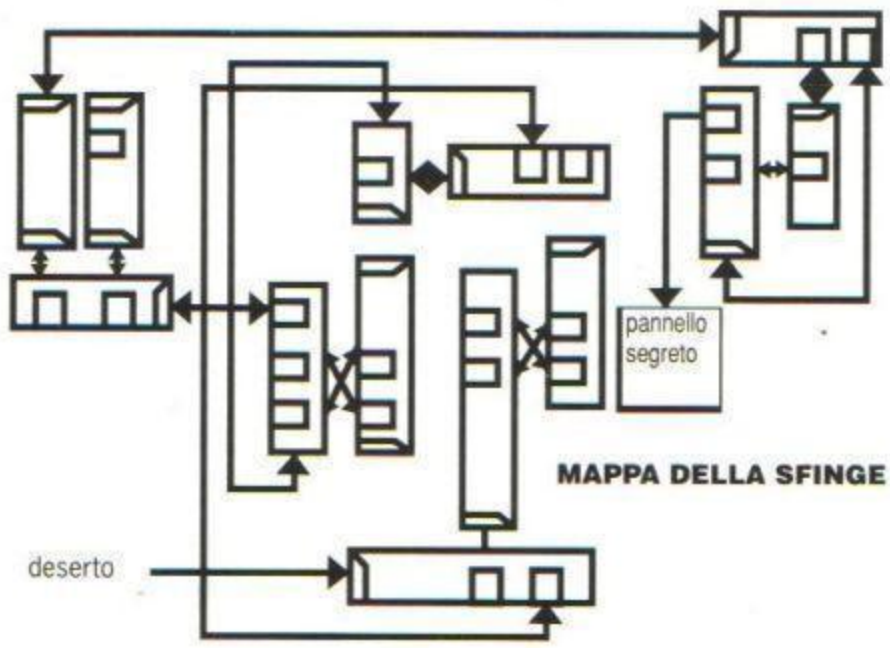
ZAK GIOCA AL LOTTO E VINCE

Azionate Zak. Entrate nel negozio e scoprirete (che strano) di aver vinto al Lotto. Se questo non succede uscite nuovamente, aspettate e rientrate. La vincita è di 10000$ che saranno indispensabili per proseguire nell'aventura. Andate al bus e suonate il KAZOO. Fatevi portare con la solita procedura fino all'aeroporto, imbarcatevi per Miami e poi andate al Cairo. Camminate a destra fino a raggiungere la Sfinge. Avvicinatevi alla gamba che ha dei STRANI SEGNI. Usate il soliti PASTELLO GIALLO sui SIMBOLI e riproducete il diagramma visto su Marte.

NEL LABIRINTO DELLA SFINGE

Entrate nella porta segreta che si è aperta ed usando la MAPPA DELLA SFINGE raggiungete la stanza con il PANNELLO SEGRETO. Quindi passate a controllare Annie.

Andate all'aeroporto ed acquistate un biglietto per IL CAIRO. Camminate fino alla gamba della Sfinge con la porta segreta. Entrate e raggiungete Zak nella stanza con il PANNELLO SEGRETO. Leggete i GEROGLIFICI e premete i pulsanti sul muro nell'ordine indicato dalle antiche scritture. Passate al controllo di Zak. Usate l'inseparabile PASTELLO GIALLO sulla MAPPA SUL MURO. Leggete gli STRANI SIMBOLI sul muro e annotate il diagramma. Con l'aiuto della mappa uscite nel deserto e quindi tornate all'aeroporto per prendere l'aereo che vi porta a Kinshasa.



MAPPA DELLA SFINGE

SI TORNA IN AFRICA...

Attraversate la giungla nel solito modo e quando avete raggiunto il villaggio tornate nella CAPANNA dello SCIAMMANO. Date il CRISTALLO GIALLO allo SCIAMMANO che vi spiegherà come usarlo. Al termine della "lezione" uscite dalla capanna ed usate il CRISTALLO GIALLO.

...E ZAK IMPARA IL TELETRASPORTO

Ora dovreste vedere la MAPPA SUL MURO. Cliccate sulla zona dell'Egitto (al centro verso destra sulla mappa) e sarete automaticamente teletrasportati nella stanza segreta in cima alla piramide. Spostatevi verso sinistra e premete la leva (scusate l'imperfezione del linguaggio) sul muro.

Tornate a controllare Annie. Usate la solita mappa della sfinge per uscire e quindi spostatevi a sinistra fino a raggiungere la Piramide. Entrate nella porta. È tutto buio, ma non spaventatevi. Con l'aiuto del comando COS'E' individuate la porta. Entrate e camminate a sinistra fino a quando non trovate, sempre con l'aiuto del comando COS'E' le SCALE. Salite e vi troverete nella stanza con un fresco e riposato Zak. Premete la LEVA sul muro e passate al controllo di Zak.

DALL'EGITTO AL PERU

Camminate al centro della stanza ed usate l'OGGETTO LUMINOSO sulla BASE. Allontanatevi dalla macchina ed usate il CRISTALLO GIALLO. Selezionate la zona di Lima (si trova al centro in basso). In breve vi troverete nell'altro occhio dell'ENORME INTAGLIO (GROTTA OCCHIO PERUVIANO). Prendete il CANDELABRA ed usate il CRISTALLO GIALLO per tornare in Egitto. Camminate verso il PIEDESTALLO ed usate il CANDELABRA sull'OGGETTO LUMINOSO. Indossate la TUTA DA SUB e la BOMBOLA OSSIGENO, usate il NASTRO PER TUBI sulla BOCCIA. Indossate la BOCCIA NASTRATA e così avrete una tuta spaziale auto costruita ma efficace. Allontanatevi dalla macchina ed usate il CRISTALLO GIALLO e selezionate la FACCIA DI MARTE.

TUTTI INSIEME SU MARTE

Ora siete nella CAMERA DELLA FACCIA DI MARTE (come indicato nell'omonima mappa). Usate il PASTELLO GIALLO sugli STRANI SIMBOLI e ridisegnate il diagramma annotato nela Sfinge. Si apriranno tre porte ed usando sempre la mappa uscite dalla "FACCIA DI MARTE". (Usate l'accendino per orientarvi e riconoscere i colori delle porte). Quando avete raggiunto la GRANDE CAMERA andate all'uscita e cammi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nate fino al PUNTO DI ATTERRAGGIO. Cambiate su Melissa.

Indossate l'elmetto, prendete lo STEREO; aprite la porta ed uscite. Attivate Zak ed entrate nella navicella spaziale. Chiudete la porta e toglietevi la BOCCIA NASTRATA e la BOMBOLA D'OSSIGENO. Usate la VALVOLA D'OSSIGENO. Cambiate su Melissa. Andate a destra fino alla FACCIA ENORME, entrate nella GRANDE CAMERA e camminate fino alla PORTA MASSICCIA (che dovrebbe essere aperta). Avvicinatevi al PIEDISTALLO ed attivate Leslie. Uscite dalla STANZA DELLA MAPPA e con l'aiuto della mappa uscite dal labirinto. Date il DAT (nastro digitale) e il NASTRO ADESIVO a Melissa. Usate la SCALA sul PIEDISTALLO e passate a controllare Melissa. Usate il NASTRO ADESIVO sul DAT e quindi il DAT nello STEREO. Accendete lo STEREO e selezionare REGISTRA. Passate a Leslie ed usate la SFERA DI CRISTALLO. Passate a Melissa, spegnete lo STEREO e andate alla seconda PORTA MASSICCIA. Accendete lo STEREO e selezionate SUONA. La porta si aprirà. Entrate ed usate il comando COS'E' per rintracciare la VIA D'ACCESSO a destra. Entrate e recuperate l'ANKH. Uscite dalla stanza, tornate nella GRANDE CAMERA e dirigetevi alla terza PORTA MASSICCIA. Accendete lo STEREO e selezionate SUONA. Entrate nella porta e nella VIA D'ACCESSO a destra. Usate l'ANKH sul PANNELLO e il campo di forza scomparirà. Premete il pulsante sulla macchina e godetevi il messaggio proiettato.

PRENDETE LA CHIAVE D'ORO E...

Prendete la CHIAVE D'ORO e tornate alla GRANDE CAMERA. Uscite e tornate al PUNTO D'ATTERRAGGIO. Continuate a camminare verso sinistra fino al MONOLITE, usate la CARTA DI CREDITO nel MONOLITE e prendete un GETTONE. Attivate Leslie e dirigetevi al MONOLITE (non dimenticatevi di farle indossare l'ELMETTO).

...IL TRAM DIRETTO MARTE-PIRAMIDE

Usate il GETTONE sul TRAM ed aspettate che Leslie entri. Passate a Melissa, usate il GETTONE sul TRAM ed aspettate. Dopo un breve viaggio vi troverete all'esterno della Piramide. Dirigete Melissa e Leslie all'ingresso. Selezionate Leslie ed usate la SCOPA ALIENA sul MUCCHIO DI SABBIA. Godetevi la scenetta e passate a Zak.

ESPLORANDO LA PIRAMIDE

Indossate la BOMBOLA D'OSSIGENO e la BOCCIA NASTRATA. Aprite la porta ed uscite. Andate a destra al MONOLITE. Usate la CARTA DI CREDITO nel MONOLITE e prendete il TRAM fino alla piramide. Una volta davanti all'ingresso usate il CARTELLO MOLLETTA sulla SERRATURA ed entrate nella piramide. Usate l'indispensabile comando COS'E' per trovare la porta. Entrate ed andate il più possibile a sinistra. Attivate Leslie, usate la PILA ELETTRICA per trovare la porta. Camminate fino al Sarcofago e premete il PIEDE. Attivate Zak e salite le scale che dovrebbero essere di fronte. Attivate Melissa e salite le scale. Passate a Leslie ed allontanatevi dal piede.

L'OSSIGENO E AGLI SGOCCIOLI...

Attivate Melissa e raggiungete la SCATOLA sul muro. Usate la CHIAVE D'ORO sulla SCATOLA e premete il PULSANTE. Attivate Zak, prendete velocemente il CRISTALLO BIANCO ed usate il CRISTALLO GIALLO. Selezionate la PIRAMIDE EGIZIA sulla mappa. Toglietevi la BOCCIA nastrata e la BOMBOLA D'OSSIGENO. Camminate fino al PIEDESTALLO.

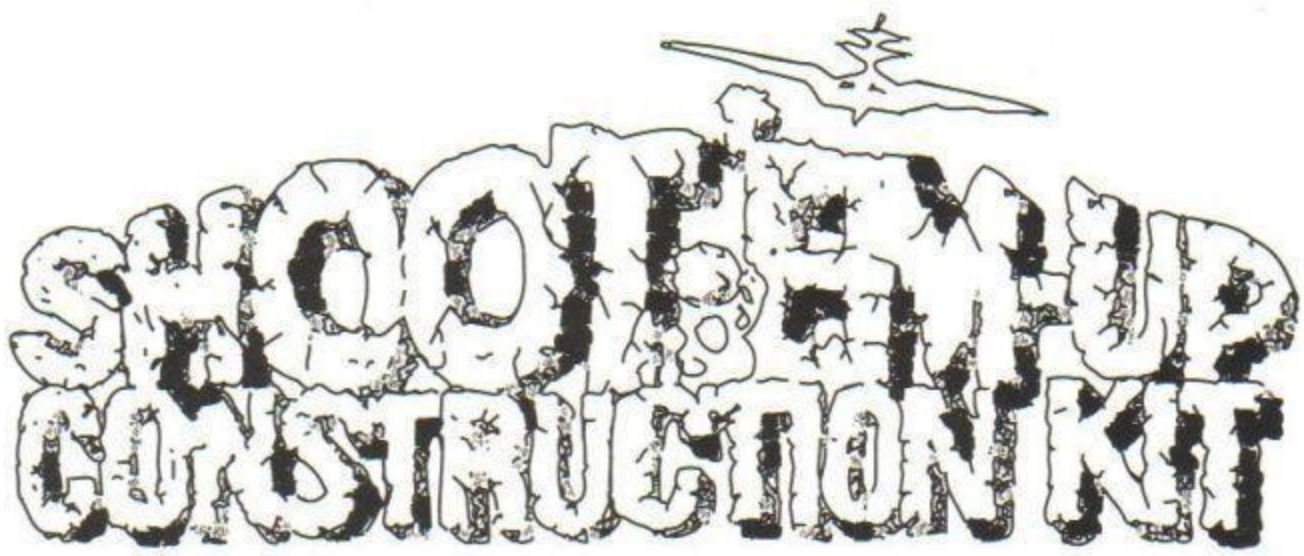
VERSO IL GRAN FINALE

Usate il CRISTALLO GIALLO sul CANDELABRA. Usate il CRISTALLO BIANCO sul CANDELABRA. Andate all'interrutore di destra, accendetelo. Attivate Annie, accendete l'altro interruttore e godetevi il lieto fine.

Siete responsabili di aver salvato il mondo.

Grazie a Mattia Toscani (Casalecchio), Alberto Padovani (Castiglion delle Stiviere)

Le immagini sono tratte dal THE NATIONAL INQUISITOR



Dite che sareste capaci anche voi di creare uno spara-e-fuggi di successo? Pensate di poter essere il prossimo Andrew Braybrook?
Bene, dimostratelo!!!

La rivista K e la Lago, distributrice esclusiva per l' Italia dei programmi Palace/Outlaw, invita tutti i lettori a creare uno shoot 'em up o sparatutto per Amiga con il programma Shoot 'Em Up Construction Kit (SEUCK) della Palace/Outlaw.

I migliori giochi verranno "recensiti" su K mese dopo mese e tra questi verrà selezionato, ad insindacabile giudizio di una commissione formata dalla redazione di K e da un rappresentante della Lago, il migliore programma in assoluto che riceverà un premio favoloso. Aspettare per credere!

NOTA **Potranno partecipare solo coloro che invieranno insieme al gioco da loro creato, il token o tagliando incluso nel manuale di istruzioni italiano, allegato alla confezione del programma. Verranno scartati tutti quei giochi non accompagnati da detto tagliando.**

Inviare i dischi con i giochi completi ed eventuali istruzioni a
K-SEUCK Via Aosta 2 -20155 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KULT-URE KLUB

spezionate la statua nella stanza della sorgente e premete l'occhio per aprire l'acqua. Riempite quindi il calice con l'acqua e tornate dai due serpenti. Rovesciate l'acqua sul serpente di sinistra e prendete il dado che viene a galla. Lanciate il dado ed osservate il numero che esce (solitamente un due). Mettete il dado nel serpente di destra per aprire la porta posta di fronte a voi. Entrate ed ispezionate le mani. Esse sono sistemate in una formazione simile ad un dado. Sollevate le mani sino a creare un due come nei dadi e premete la testa di serpente sulla parete. L'ispezione dell'incisione rivelerà una combinazione di figure che dovete assolutamente annotatare... Ritornate nella stanza della sorgente ed ispezionate i cubi davanti alla fontana. Sollevate quello che corrisponde alla forma indicata dall'incisione e troverete il teschio.

L'IMPICCATO

Non fatevi tentare dal richiamo della voce! Usate, invece, la vostra lanterna oppure la potenza dei SOLAR per illuminare la stanza di questa ardua prova. Il povero condannato non sembra avere altra funzione oltre a quella di nascondere la posizione dove è nascosto il teschio. Usate la forza di spostamento (PSIKINEZ) per muovere la leva ed eseguire la sentenza. Salite la corda che penzola a sinistra per salire sulla piattaforma. Rimuovete la corda per far cadere il cadavere nella voragine e quindi recatevi nel cavo per ottenere il premio.

DE PRUFUNDIS

L'apparenza può ingannare. Il mostro è amichevole e ben disposto ad aiutarvi. Per prima aspettate fino a quando il gancio scende dal soffitto, quindi agganciatelo con la corda. Afferrate la corda e la piattaforma dovrebbe continuare a scendere. Una volta che il mostro ricompare saltategli addosso (abbiate fede, so cosa sto dicendo!). Prendete la corda ed attendete che il mostro vi trasporti attraverso la melma in tutta sicurezza con il cranio.

NELLA PRESENZA DELLO SCORPIONE

Incominciate pregando la statua. Apparirà una stella splendente ad indicare che la porta è stata sbloccata. Una volta entrati siate umili e strisciate verso la Regina. Ciò vi impedirà di rimanere imbrigliati nella ragnatela e vi consentirà di avvicinarla in sicurezza. Donategli la mosca di pietra ma rifiutate le sue proposte amorose. Scegliete il ragno blu, così potrete avere quello rosso, ben più nutriente. Tornate alla statua ed infilate il ragno rosso nella bocca aperta per aprire il pannello. Ignorate Khele e andate nella trappola per prendere il teschio.

CONSIGLI GENERALI

Siate sicuri di poter sempre recuperare gli oggetti che usate quando dovete scambiarli nel Cambiatore. Quindi completate la prova della Presenza dello Scorpione per ultima dal momento che non potrete più riavere la mosca di pietra.

Se terminate gli oggetti oppure non pensate di rischiare con il Cambiatore, rivolgetevi

NINTENDO

SUPER MARIO BROS. II

La cosa importante da ricordare in Mario II è che bisogna giocare per ottenere le vite extra e non i punti. È anche essenziale l'abilità nel lancio degli oggetti, in modo da poter effettivamente colpire due cattivi con un colpo solo. Luigi è il miglior personaggio da usare nei primi tre livelli, grazie alla sua maggiore abilità nel saltare. Quicksand è uno dei più formidabili avversari ed è preferibile colpirlo continuando a muoversi a scatti.

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

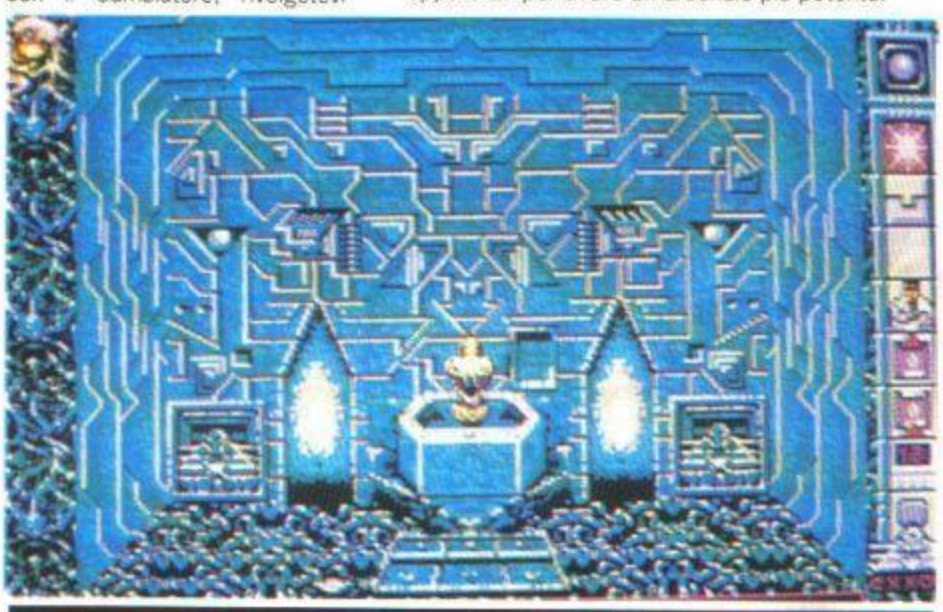
Annoiati da questo gioco? Provate ad introdurre il codice 135 792 4680, quindi premete A, B e Select contemporaneamente per raggiungere un nuovo livello di competizione.

GRADIUS

Il gioco non è una novità, ma c'è una gabola che incrementa la potenza di fuoco; prendete 6 capsule ed apparirà un ? Attendete sino a quando c'è uno 0 nella colonna delle migliaia del punteggio (4ª cifra dalla destra), quindi raccogliete la 7ª capsula per avere un fuoco super rapido.

DEADLY TOWERS

Guadagnate la parola d'ordine, ma quando la introducete sostituite le prime due lettere con FE oppure EF per avere un arsenale più potente.



IL MURO

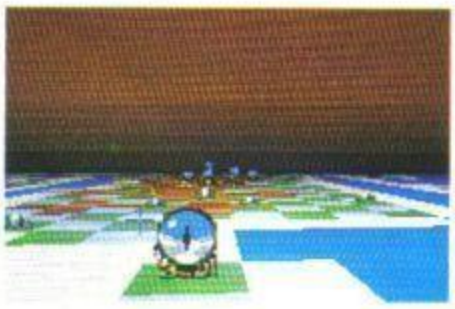
In questa prova dovete scoprire la corretta combinazione per aprire la porta senza coprire il passaggio segreto che è dietro. La risposta è semplice. Ogni volta che toccate una zona, i muri si aprono o chiudono. La combinazione è la seguente: Zona 1 o 3 seguita da Zona 2 e poi aprite la porta alla vostra destra. Quindi premete mettete il pugnale nella fessura della statua senza dimenticarvi di salire prima sul gradino o arriverete alla fine del gioco. Prendete il pugnale ed attraversate il passaggio. Non preoccupatevi dell'odore appena mettete la mano nel buco ed afferrate il teschio - tappatevi il naso!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

agli Aspiranti che portano alcuni oggetti usando un po' di violenza gratuita. Non attaccateli, quando un Protozorq è nei paraggi perché sono contrari alla violenza (fino a quando non vengono coinvolti). Nell' Impiccato, se usate il vostro potere PSI Zonascann, noterete nella parete la presenza di una trappola che porta ad una rete di gallerie e caverne. Al loro interno si trovano il vecchio Ash e sua figlia Normajeen. Costoro sono due Tuner come voi e sono i vostri unici alleati oltre a Gauss. Normajeen offre qualche aiuto, se prima l'aiuterete. Non attaccate mai una guardia, visto che vi inimicherete tutte le guardie del tempio sino a quando non sarete più una minaccia per loro (per esempio quando sarete morti!). Per finire, quando sarete diventati un Divo ed avrete percorso il vostro cammino verso il passaggio sacro all'atrio, ricordatevi dell'avvertimento di Freddie:...Non andate a dormire.

ARCHIPELAGOS

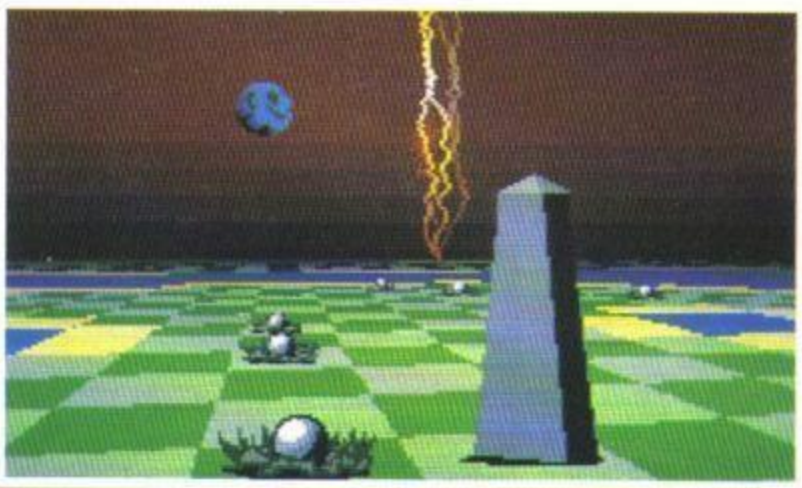


Non c'è dubbio che il gioco della Logotron diventa difficile negli stadi più avanzati. Anzi, sembra impossibile da circa 4000 in avanti. Così, per coloro che hanno qualche piccola difficoltà con il gioco, ecco poche linee di guida per fondere la roccia.

Primo e più importante, notate la posizione dell' obelisco e della roccia più vicina che, per ora, non va assorbita. Muovetevi per l'arcipelago unendo tutte le zone. L'unica volta in cui non dovreste unire un'isola è quando scoprite che c'è un uovo di sangue. Ricordatevi che le uova di sangue si propagano sino a coprire quanto è connesso loro, con la terra oppure con la sabbia. Se capita che ci sia una roccia sull'isola, unitela appena prima di prendere la roccia più vicina all'obelisco. Il motivo di lasciare per ultima la roccia più vicina è che dopo aver assorbito l'ultima, avrete quarantacinque secondi per "fondervi" con l'obelisco. Ovviamente più vicina è, più facile sarà.

Nei primi livelli, un alto livello d'energia non è indispensabile ma in seguito, quando avrete un inferno di collegamenti e costruzioni da fare, lo diventerà. Così, cercate di accumulare più energia possibile assorbendo il maggior numero di rocce possibile.

I Necromancer possono essere realmente delle brutte bestie, specialmente quando disfano tutti i collegamenti che avete fatto in precedenza. Per metterli (temporaneamente) fuori gioco, costruite una corta striscia di terreno che conduce lontano dall'isola nella quale stanno circolando. In questo modo la seguiranno e si ritroveranno in un piccolo lembo di terra senza luoghi in cui dirigersi. L'unica sistema per allontanare le anime perdute è ancora quello di costruire una striscia di terra, ma stavolta con un appezzamento alla fine della grandezza di circa nove quadrati. In questo modo se sarete posizionati correttamente (gli angoli sono sempre delle ottime postazioni), continueranno a rimbalzare entro i confini del terretorio anche se, sfortunatamente, presto o tardi, riusciranno a trovare la via d'uscita.



MICROPROSE

Parte 1

Questo mese la prima di una serie di consigli per alcune simulazioni targate Microprose che puniscono inesorabilmente i piloti domenicali che non si stampano in memoria i sugosissimi libroni d'istruzione relativi- Iniziamo con "La" simulazione di elicottero versione Ibm.

Ecco le esperienze di volo di Gianluca "anvedi" Finocchiaro (parente di Angela? n.d.r.) from Urbe detto 'Maj.The Man:

GUNSHIP (IBM.)

1. Per decollare premete in sequenza i tasti 1 e 2 che accendono i relativi motori e POI il tasto 3 che inserisce il rotore e che inizierà così a girare più velocemente. Dare quindi un po' di collettivo a salire (Up Fast) e decollare.
2. Se siete nell'opzione "All lands are perfect" per atterrare potete "tranquillamente" schiantarvi in assetti disumani, anche a motori spenti, sulla vostra base (ma SOLO lì!) che non vi accadrà assolutamente nulla.
3. In missione nella giungla e nel deserto armate il vostro Apache solo con gli Hellfire (sedici missili) ed un paio di Sidewinder, nonché con il cannoncino da 30 mm. pieno di munizioni (1200 colpi). Con gli Hellfire fate attenzione a NON colpire i carri con la scritta di identificazione verde (tipo "M-113" oppure "M1 Abrams"): sono vostri alleati.
4. Cercate di atterrare il meno possibile per i rifornimenti e le riparazioni, perché diminuisce i punti e le possibilità di promozione.
5. Adoperate tantissimo il 30 mm. ma occhio all'indicatore danni sopra lo schermo: se la "G" (= Gun) è accesa in bianco è meglio tornare alla base e rinunciare alla missione.
6. Temete tutti i Sam nemici tipo il SA-8 ed il SA-9: se vi colpiscono come minimo vi fanno partire un motore.
7. Ecco le armi da usare con le relative distanze massime d'impiego:

NEMICI	ARMI	DISTANZA
Carri Armati	Hellfire	1.5 Km. max
	30 mm	0.6 Km. max
Truppe nemiche	Pod di missili	1.3 Km. max
	30 mm	0.6 Km. max
Elicotteri Hind	Sidewinder	4.0 Km. max
	30 mm	0.7 Km. max

8. Contro gli elicotteri nemici preferite il 30 mm. al Sidewinder: è più preciso del missile.
9. Per colpire cannoni antiaerei, depositi, basi e quartier generali nemici usate solo il 30 mm. oppure il Pod: tutto il resto è inutile.
10. Quando viene agganciato un bersaglio (scritta "Target" lampeggiante), in alto a sinistra compaiono due cifre: rappresentano la distanza dall'obbiettivo in Km. (es. 1.8 = 1 Km. e 800 metri).
11. Può capitare che la stessa medaglia vi venga assegnata più volte: non preoccupatevi se continua a comparire una sola volta nel medagliere. La mud?dglia di bronzo può essere ottenuta anche con l'opzione di allenamento "Training in t4e Usa." caricando gli Hellfire e i colpi da 30 mm. per distruggere i carri nemici in alto a sinistra ed il quartier generale in mezzo a destra.
12. Consigli di volo: volate sempre bassissimi. Non superate MAI il primo giro dell'altimetro altrimenti sarete un facile bersaglio per il nemico. Se siete alti picchiate senza pietà ma attenti a richiamare in tempo per non schiantarvi.
13. Ultimo ma più importante: NON fate gli eroi! Se siete danneggiati al rotore o ad un solo motore avete poche possibilità di scampo: tornate alla base più vicina ed abbandonate la missione. Se siete gravemente feriti il computer vi obbligherà a scegliere l'opzione "End Mission": accettatela e NON scegliete mai R. & R. perchè vi elimina dal gioco!

■ Gianluca Finocchiaro, ROMA

IL PREMIO PERQUESTO E RIMASTO VACANTE. LA REDAZIONE NON HA TROVATO TRUCCHI O CONSIGLI ORIGINALI CHE SE LO MERITASSERO, SARÀ PER IL MESE PROSSIMO...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ADVENTURE

É UNA TARTARUGA? É UNA CIVETTA? NO, É ARTHUR DELLA INFOCOM!

Innanzi tutto, le cattive notizie. La nuova rubrica di adventure che vi avevamo anticipato è ancora in fase di progettazione. Ma state tranquilli, la vostra attesa sarà ricompensata...
E adesso quelle buone. Siamo riusciti a recuperare in esclusiva per voi una copia di Arthur della Infocom - una bomba! Date un'occhiata alla recensione ...Ci sono anche dei suggerimenti su come evitare guai in un paio di avventure. Solo un paio, eh... non vogliamo rovinarvi il gioco.

PARLARE AGLI ANIMALI

Arthur della Infocom vi mette a contatto con la natura...

La cosa è interessante. Non capita spesso di poter fare un confronto fra lo stile della Level 9 e quello della Infocom, ma il gigante statunitense degli adventure adesso ci offre un'occasione perfetta, pubblicando la sua versione del gioco ispirato alle leggende di Re Artù. Chi sarà il vincitore?

Lo stile del gioco è molto diverso da quello della Level 9. Mentre la casa di software inglese si era ingegnata a seguire di pari passo la leggenda originale, i ragazzacci della Infocom - come al solito - hanno sacrificato questa meticolosa fedeltà in nome degli effetti scenici. Il risultato - bisogna dirlo - potrebbe mettere in fuga i "tradizionalisti", ma per noi rende il gioco indubbiamente migliore.

Prima di tutto, la trama è stata modificata notevolmente. Iniziate il gioco nei panni del giovane Squire Arthur che sta per estrarre la spada dalla roccia. Tuttavia appare Merlino e vi dice che non vi siete ancora meritati la corona reale. Mentre discutete la questione, sopraggiunge furtivamente il malvagio Re Lot e vi ruba la roccia. La mattina seguente inscena una dimostrazione pubblica sventolando la spada... o, quanto meno, quella che sembra la spada originale. Il vostro scopo è perciò quello di conseguire la condizione necessaria a dare a Lot una bella lezione e ad estrarre la spada dalla roccia, dovunque essa sia.

É DIVERTENTISSIMO

L'ottima struttura di questo gioco diventa chiara non appena iniziate ad andare in giro. Ci sono numerose missioni secondarie da compiere: alcune vi vengono assegnate da vari personaggi, altre le scoprite voi stessi.

Ci sono però un paio di inconvenienti. Il primo è che i compiti assegnati dai vari personaggi tendono ad essere del tipo "Portami quell'oggetto e farò questo per te", ma viene compensato dal fatto che procurarsi gli oggetti è piuttosto difficile.

L'altro inconveniente è più grave, e sembra una caratteristica di tutti gli adventure della Infocom (ad eccezione di Suspect e qualcun'altro). I personaggi non vanno in giro come nei programmi della Level 9, sono quasi del tutto statici. A farne le spese è l'atmosfera, decisamente più povera che nei giochi della casa inglese. Senza dubbio i personaggi veramente ATTIVI fanno una bella differenza.

La trama comunque è al di sopra di queste considerazioni. Le cose iniziano a mettersi in moto dopo che vi siete confidati a cuore aperto con Merlino. Il mago vi dà la possibilità di trasformarvi in cinque animali diversi. Rispettivamente nei panni di una civetta, un tasso, una salamandra, un'anguilla, o una tartaruga vi ritrovate ad esplorare i loro diversi ambienti naturali e a risolvere enigmi di tipo "animale", che danno al gioco una dimensione completamente nuova.

UMORISMO

L'altra caratteristica che rende i giochi della Infocom dei prodotti di successo è probabilmente la loro comicità stravagante, che in alcuni giochi, come ad esempio *Leather Goddesses*, diventa la forza motrice dell'intera avventura. In *Arthur*, comunque, l'ironia è più sottile.

Ciò significa che da un lato sarete ghiotti sia di pesciolini che di pappa per tartarughe Purina Turtle Chow, dall'altro vi ritroverete in un labirinto volutamente ispirato a quello "stretto e tortuoso" di Colossal Cave. Sfortunatamente, non potete cavarvela raccogliendo degli oggetti, poiché a questo punto siete un tasso e non potete trasportare proprio un bel niente! La soluzione è originale ed ingegnosa.

Grafica in bianco e nero sul Mac. Speriamo che le altre versioni siano altrettanto valide.

Infine, c'è stato qualche miglioramento per quanto riguarda il parser, che adesso vi apre le porte e le richiude alle vostre spalle automaticamente, e risponde più chiaramente agli input sbagliati. Sono i tocchi finali di un adventure grandioso e non si capisce proprio come diavolo sia possibile che la Infocom abbia dei problemi finanziari.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L49000d	USCITO
IBM PC	L49000d	IMMINENTE
MAC	prezzo nc	IMMINENTE

PAESAGGIO 79
Grafica attraente sulla versione Mac che abbiamo provato. Locazioni originali e testo adeguato.

INCONTRI 65
Non c'è molta interazione complessa tra i personaggi, ma potete ascoltare e parlare con un sacco di gente e di animali.

IMPEGNO 82
Da media ad elevata la difficoltà dei numerosissimi enigmi. Non ci sono molte locazioni, ma in quasi tutte accade qualcosa..

COMPLESSIVO.....88
Ottimo stile di prosa, parser impeccabile, buon intreccio narrativo, e varietà degli obiettivi lo rendono un grande gioco. Anche se negli ultimi mesi lo standard degli RPG è notevolmente cresciuto, per essere un'avventura testuale questo gioco si comporta benissimo.

K-VERDETTO
880

HOUND OF SHADOW

Sono emerse altre informazioni sul gioco di ruolo della EA, che dovrebbe uscire a settembre per ST, Amiga, e PC. *Hound of Shadow* viene venduto come un "nuovo contributo" alle leggende di Cthulhu - forse ricordandole tremate ancora - dello scrittore di narrativa sovrannaturale H.P. Lovecraft. In precedenza, anche la Infocom si era servita del suo stile e delle sue figurazioni verbali in *Lurking Horror* ottenendo un ottimo risultato.

Hound of Shadow è stato realizzato dalla Eldritch Games, una società che in precedenza si occupava di progettazione di giochi da tavolo. Ambientato negli anni '20, utilizza una grafica virata a seppia e gli elementi tradizionali degli RPG, cioè personaggi con 6 "carriere" e oltre 50 attributi.

Il sistema di gioco sviluppato per l'avventura si chiama Timeline ed è stato sviluppato con l'idea di utilizzarlo per "importare" tutti i personaggi che compaiono in questo adventure nelle uscite successive. Più dettagli nel prossimo numero...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASSOLUTAMENTE NO PROBLEM!

Volete consigli, vero? Bene, eccone qua più di quanti avreste mai immaginato. Sono consigli, soluzioni, suggerimenti per tutti i tipi di giochi: vecchi e nuovi, belli e brutti. Pensate a quanto sarebbero state facili le cose se vi foste trovati a giocare un gioco di questi...

SE-KA OF ASSIAH

BASTONE. Ve lo danno gli abitanti del villaggio, prima che entriate nel castello, all'inizio del gioco. Esaminandolo, noterete una punta in alto e un'ansa dorata in basso.
PORTA DEL CASTELLO... Viene aperta dalla figura ammantata che appare dopo che gli abitanti del villaggio vi hanno dato il mantello.
TORCIA... Trovata nel castello, ad est dell'entrata.
CORNO... Due volte a sud, poi ad ovest dell'ingresso del castello.
PORTE CHIUSE... Fatele scorrere per aprirle.
BACCHETTA LUMINOSA... Per prenderla, partite dalla bacchetta, o, andate due volte verso est, e frugate la stanza. Aprite la manopola rossa. Ritornate alla bacchetta, accendete il gas con la torcia, quindi tornate ad est e girate la manopola verde per fare sciogliere il ghiaccio che regge la bacchetta.
GUARDIANO NERO... Superatelo premendo la punta del bastone, poi tirategli il bastone.
NANO... Uccidetelo a mani nude, quindi esaminatelo. Prendete la cerbottana e bevete la pozione come antidoto al dardo avvelenato che vi aveva tirato.
CESTO DI VIB-RA... Passate la cerbottana attraverso la trama e prendete il cesto. Si può fare solo da sotto il lago, non dalla colonna nella torre di cristallo. Per lasciare il passaggio subacqueo dopo avere preso il cesto, inalate attraverso la cerbottana, poi tuffatevi, riemergete e andate a nord.
APRIRE IL CANCELLO... Dopo aver tagliato il filo metallico che regge il sacco, ed aver recuperato il martello di Vib-Ra dal sacco, riempitelo con la sabbia del pavimento poi legate il sacco alla leva nella stanza. Tagliate il sacco, in modo fa fare uscire un filo di sabbia; il cancello si chiuderà lentamente. Uscite dal cancello ed aspettate che si chiuda, intanto si aprirà la porta.
GANCIO SUL SOFFITTO... Dopo avere ucciso il guardiano, frugate la stanza e tirate giù il gancio con l'ansa sul bastone. In cima alla torre, potete lasciare la seconda parte dell'avventura, se possedete il martello, il cesto e il becco. Suonate il corno e avrete l'uccello!!

SPELLBREAKER

L'idolo è un problema animato, che sbadiglia.
L'orco soffre di raffreddore da fieno; forse del polline può servire. Il serpente è troppo grosso? Provate a farlo più piccolo.

BORROWED TIME

I cattivi vi danno la caccia? Lasciate perdere gli sbirri. Meglio fidarsi della spazzatura.

KAYLETH

Intrappolati nello stomaco? Provate a farlo vomitare.

TASS TIMES IN TONETOWN

Le spore possono servire con i guardiani delle porte.

LEATHER GODDESSES

Vi ricordate lo slogan "A Mars a day...". Può esservi utile nella gabbia del gorilla.

THE INSTITUTE

C'è un ubriaco che non vi fa passare? Forse avete bisogno di un bicchierino, no?

WINTER WONDERLAND

Per passare, provate a pulire il ghiaccio.

PILGRIM

Colpite il muro nella farmacia, si aprirà una porticina e all'interno troverete un vasetto di balsamo per curare i piedi indolenziti. Esaminate l'altare, girate la statua, poi sollevatela. La cima dell'altare scivola all'indietro. Prendete un masso pesante da vicino al lago ed entrate nel lago con solo il masso e le lenti. Andrete a fondo. Prendete la sbarra, lasciate cadere il masso e ritornerete in superficie. La sbarra è una chiave. Digitate "lake" e "bank" per spostarvi tra il lago e la riva. Scavate tre volte nella grotta sulla morbida parete gialla. Scavate degli scalini nella parete per raggiungere la grotta.

AZTEC TOMB

Guardate sotto il letto e raggiungete la botola.
Indossate il mantello rosso per trovare la chiave piccola (digitate "look cellar").
Prendete il pesce nella vasca con l'annaffiatoio, esaminatelo, poi annaffiate la pianta dopo aver riempito l'annaffiatoio nel ruscello. Fatelo due volte.
Il topo morto spaventa l'elefante e lo fa scappare.
Date il mantello al nano per ottenere la scatola, contiene la mappa che vi guiderà alla tomba.

AFTERSHOCK

Disinserite l'isolatore. Esaminate il banco nel laboratorio per trovare la torcia elettrica. Prendete dell'olio dalla cisterna in Darwin Street. Accendete la torcia elettrica ed infilatevi nel tombino.
Cercate la maniglia nella fognatura, trovate la saracinesca, infilateci la maniglia, lubrificate la serratura, aprite la saracinesca. L'acqua nella stazione sotterranea defluirà. Portatevi dietro una radio o un televisore per passare i saccheggiatori. Per passare i soldati, lasciatelo. Nella vecchia casa, rinforzate le scale con il pilastro prima di salirle. Il pilastro, lo trovate al deposito dei rifiuti.
Date le focaccine all'elefante. Mettete la rampa sul burrone, togliete il corpo dall'auto, esaminate il corpo, salite in macchina, accendete il motore e avviatevi verso il ponte formato dalla rampa.

STARCROSS

Guardate il messaggio in codice sullo schermo, poi esaminate la pianta stellare del vostro equipaggiamento. Inserite le coordinate nel computer.
Paratia stagna rossa: esaminate la scultura, premete la quarta protuberanza, premete l'esagono, prendete la bacchetta nera.

KINGS QUEST 4

Questi suggerimenti vi serviranno per la prima parte... Nei prossimi numeri, altri consigli per finirla...

Restate distanti dalla casa dell'orco e dagli alberi malvagi.
Durante il viaggio, vedrete un uccello che cerca di catturare un verme. Prendete il verme.
Andate al castello di Lolotte. Prendete la palla dorata da sotto il ponte. Andate allo stagno con la rana che porta la corona sulla foglia di giglio.
Statevene sulla destra dello stagno e buttateci dentro la palla dorata. La rana la riprenderà e si metterà a sedere sulla riva della palude.
Prendete la rana, baciatela: diventerà un principe. e vi darà la corona. Riprendete la palla.
Andate alla vasca imbottita.
Cupido dovrebbe trovarsi lì; se non c'è, tornateci finché non lo trovate.
Cupido vola via. Prendete l'arco (con 2 frecce).
Quando vedete l'unicorno, tirategli UNA freccia.
Andate alla vecchia casa e prendete il libro sul ripiano nella stanza di sinistra.
Nell'immagine sul muro, la ragazza guarda verso sinistra. Aprite il chiavistello sulla parete di sinistra e scendete la scala segreta.
Prendete la vanga che si trova in fondo alle scale.
In uno dei campi, incontrate il menestrello.
Dategli il libro e prendetegli il liuto.
Suonate il liuto per Pan, dategli il liuto e prendetegli il flauto.
Entrate nella casa dei nani e mettete in ordine.
Prendete i diamanti lasciati dai nani.
Andate alla miniera e date i diamanti all'ultimo nano sulla destra.
Prendete la lanterna ed i diamanti.
Andate alla capanna del pescatore. Camminate sul molo.
Tornate nella capanna, date i diamanti al pescatore e prendete la canna da pesca.
Andate in fondo al molo, mettete il verme sull'amo e prenderete un pesce.
Andate alla cascata e mettetevi la corona; diventerete una rana. Nuotate sotto la cascata.
Uscite dall'acqua all'ingresso della grotta.
Accendete la lanterna.

Questa prima parte e veramente difficile, e devo dire che hanno un po' barato. Bisogna entrare nell'oscurità della grotta e evitare il troll. Ci sono due vie da seguire, ma scoprirete che è molto difficile riuscire a passare. Potrete anche arrivare a pensare (come è successo anche a me) che sia necessario un qualche oggetto per superare il troll, ma non è vero. Dovete perseverare (assicurandovi di avere salvato la partita prima di entrare nella grotta!). Quando arrivate al burrone dentro la grotta, basta metterci sopra l'asse...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Date il registratore all'alieno che sembra un ragno, vi darà la bacchetta gialla. La bacchetta rossa si trova all'ingresso del formicaio. Quando appare il topo della manutenzione, fate cadere uno dei dischi trasportatori. Seguite il topo. Attendete che esca dal buco e se ne vada, poi fate cadere un altro disco e saliteci sopra. Date la tuta spaziale al capo furetto e indicate la bacchetta marrone che porta. Spostate lo scheletro dalla sala di controllo dell'astronave nel magazzino verde per prendere la bacchetta viola. Per trovare la bacchetta trasparente, guardate nel proiettore dell'osservatorio attraverso il frammento scuro del visore. La bacchetta argentata si trova nella canna del lanciaraggi.
Ignorate la fessura nera!

MINDFIGHTER

Alcuni suggerimenti per superare la seconda parte:
Per entrare nell'edificio, trasformatevi dentro all'alcova.
Nel condotto di ventilazione, le uniche stanze che vanno visitate stanno ad est e a sud.
Per superare le griglie, trasformatevi. Se non funziona, riprovateci.
Trovatevi un'uniforme nell'infermeria.
Essere vestito come gli altri ufficiali vi permetterà di spostarvi con sicurezza nell'edificio.
Chiudete Yabushi nella sua stanza con la chiave d'oro. Mettete il topo morto nel cilindro.
Per trovare compagnia, esaminate le celle.
Nella toilette troverete delle chiavi.
Tagliate il filo metallico con le pinze.
Se c'è Jimmy, toglietevi l'uniforme.

LANCELOT

Passate la notte con Merlino
Per superare Phelot, buttate del legno.
Quando Morgana vi cattura, prendetele il bicchiere e datelo alla Vergine. Lei berrà il filtro d'amore e vi lascerà andare.
Richiudete il pannello, in modo che il Cavaliere Magico non possa rientrarvi.
Chiudete gli scuri nella Torre di Garlon, in modo da combattere con lui ad armi pari.
Per sfuggire alla Damigella nel suo padiglione, fatevi il segno della croce.
Date il Calice al Pellegrino Assetato.
Attirate entrambi i draghi verso l'Hillock, facendo in modo che uno segua voi, e l'altro Galahad, poi andate a ovest, e si uccideranno l'uno con l'altro.
Continuate a versare acqua sul fuoco con la tazza e con il Calice. Usate entrambi i personaggi, in modo che lo facciano contemporaneamente.

INGRID'S BACK

Non scordatevi di firmare anche voi la petizione.
Per attraversare il fiume, portate il carro senza cani in cima alla collina, e fateci un giro sopra.
Per fare firmare l'Eremita, lasciate cadere la petizione nella sua grotta, uscite, attendete un po', poi ritornate dentro, e riprendetela.
Fate in modo che Gnoah menta davanti al Rullo Compressore, in modo che vada dall'altra parte.
Per entrare nel pozzo, lasciateci cadere dentro uno dei telelily, lasciate cadere l'altro accanto al pozzo, ed entrate dentro al secondo.
Fate esaminare la spazzatura alla margherita, in modo da farle trovare la lettera dentro al bidone dei rifiuti.
Lasciate cadere la prova accanto alla cassaforte e nascondetevi dietro alla tenda finché arriva Jasper. Lui aprirà la cassaforte per nascondervi la prova, e voi potrete leggere la combinazione.

LURKING HORROR.

Per entrare nel laboratorio, mostrate la lettera del suicida al professore.
Quando dovrete sfuggire al professore, attendete che entri nel suo pentagramma, tagliate il pentagramma con il coltello, uscitene, spingete il bancone, aprite la botola e scendete giù.
Si può resuscitare la mano morta buttandola nel gabinetto e ripescandola quando tenta di uscire.
Mostrate la mano resuscitata al riccio per fargli mollare i tagliabulloni.

LEISURE SUIT LARRY
GOES LOOKING FOR LOVE IN SEVERAL WRONG PLACES.

Seguendo questi consigli, dovreste arrivare a bordo della nave da crociera.
Entrate nel garage e prendete la banconota da un $.
Andate due volte su e poi a destra.
Guardate attraverso il buco nel legno del recinto.
Scegliete sei numeri a caso.
Andate tre volte fuori e a sinistra.
Entrate nella stazione televisiva e mostrate il biglietto della lotteria.
Dite alla ragazza miope i sei numeri che vi chiede.
Sedetevi nella stanza verde e aspettate.
Seguite nello studio l'uomo, e giocate all'appuntamento a sorpresa.
Dopo avere vinto, accettate il biglietto per la crociera.
Sedetevi nella stanza verde e aspettate.
Seguite la ragazza nell'altro studio e vincete alla ruota della fortuna.
Accettate la banconota da 1.000.000 di dollari.
Uscite dalla stazione televisiva ed entrate nel negozio di abbigliamento.
Comperate un costume da bagno, pagandolo con la banconota. Prendete il resto.
Andate al mercato e comprate Gulp dalla macchina.
Andate nel negozio e prendete lo schermo solare dal centro del bancone di sinistra. Andate dal barbiere e sedetevi. Andate da Eve e frugate nella spazzatura per ritrovare il passaporto. Andate al negozio di musica e prendete Onklunk. Mostrate il biglietto al marinaio al porto e salite a bordo della nave.

ZORK 1

Il ciclope: Dategli prima il pranzo, poi la bottiglia.
Stanza dei ladri: Usate il coltellaccio per uccidere il ladro.
Liberare la grata: Seguite la cerimonia citata nel libro nero, ma lasciate cadere le candele prima di suonare la campana. Non prendete la torcia, e spegnete la lampada prima di compiere la cerimonia, o questa non avrà effetto.
Stanza degli specchi: Provate a toccare uno specchio.

PRICE OF MAGIK.

Per superare il sipario, dovete prima dare il comando Kill Curtain, quindi potrete prendere le lenti del Feldspar.
Nel corridoio rivestito di quercia, spingete il pannello; rivelerà una porta segreta.
Nella camera oscura, lanciate l'incantesimo "Bom" contro Spawn (dovrete avere la tromba), quindi dopo averlo battuto, digitate "Get Claw".
Prendete le ossa nella cripta dell'eco, andate ad ovest. Seppellite le ossa, la nocca e il teschio. Apparirà un fantasma. Prendete l'armatura.

SOULS OF DARKON

Finalmente... La soluzione completa di uno dei giochi più difficili e più illogici che ci siano. Non ci sorprende che la Tasket abbia chiuso, dopo averlo pubblicato. Probabilmente sono stati sommersi di richieste di aiuto. Beh, eccovi la soluzione. CONTENTI?

Inizio: Look, get food, examine sculpture, pull metal, get hook and fork, e, n.
Capanna del boscaiolo: Look, open door, in, look, open cupboard, look, get rope, out, s, w, w, look, get helmet, examine helmet, wear helmet, s,look,examine alter, examine carving, push carving, examine stone, examine plaque, turn plaque, look, get and examine sword, get and examine axe, n, e, e.
Albero: Up, look, get and examine coin, get, examine and wear ring, d, n, look, give axe to woodsman, he lends you anti-gravity belt, examine axe, examine buckle, wear belt, s, w, w, s, s.
Fabbro: Look, open door, in, look, give coin to blacksmith to get sword straightened, , out, examine barrel, get sword, n, e, e,look, get bottle, w.
Campo: Look, zap robot, look, get visor, examine arm, push button, look, get crystal, drop visor, w, s, w.
Fontana: Look, examine man, examine fountain, put crystal in the fountain, fill the bottle with gold, give bottle to guide, follow the guide, look, follow the guide (through monolith), look, s to clearing, drop food, get and examine map, follow the map to take you north, drop map.
La pioggia è cessata: Push buckle, hold breath, e, look, e.
Precipizio: Look, tie rope to hook, throw rope, up, in.
Campo/Stanza: Look, examine infrared, look, open door, e.
Sala dei trofei: Look, examine skull, push mouth, in, look, examine infrared, look, get key, get jar, examine jar, out, s, look, get can, s.
Salone di vetro: Look, examine star, get star, water star, drop can, get star, e.
Salone di Darkon: Look, strike fork on plate, "Say Silicon", follow Komputa, attack Kryator with star, strike fork on Kraytor, drop fork, look, e.\
Cucina: Look, examine stairs, s, look, examine infrared, look, turn wheel, pull wheel, get garlic, n, look, give garlic top cook, look, get pie, up, look, drop pie, unlock door, s, empty jar, open door, s.
Corda: Look, "Say Silicon", cut rope, examine flask, attack Darkon with star, plunge sword in flask, plunge sword in Darkon.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KYRIEL KORNER

GUIDA PRATICA ALL'AVVENTURA PARTE TERZA

Cari amici avventurieri eccoci giunti ormai al terzo appuntamento con la nostra guida all'avventura. Dopo aver parlato di inventario, di comandi di Save e Restore, siamo giunti finalmente ad un argomento così classico che non vale nemmeno la pena di parlarne (bella scusa direte voi...). L'argomento previsto per questo mese erano: I LABIRINTI!

Forse è meglio che cancelli quell'erano e lo sostituisca con un sono, perché già mi pare di sentire le cupe maledizioni degli avventurieri rinchiusi in un labirinto e quelle più terribili del Pilgrim nell'apprendere che ho saltato questo vitale argomento. Quindi rimbocchiamoci le maniche e lanciamoci alla scoperta di questi tortuosi budelli creati per mettere a dura prova la pazienza di ogni avventuriero e, talvolta, diciamolo pure, per riempire qualche buco in un'avventura mediocre.

Ho deciso di dedicare tutta una puntata a questo argomento in quanto i labirinti sono un "evento" molto comune, praticamente si incontrano in un gran numero di adventure e di solito è proprio la parte che più annoia e mette a dura prova le capacità di un avventuriero alle prime armi. Per aiutare quanti di voi si trovano prigionieri di questi mostri in muratura cercherò di dare qualche piccolo consiglio che vi permetterà di affrontarli con più slancio, permettendovi di raggiungere la tanto agognata meta.

Innanzi tutto bisogna conoscerli: diciamo che possiamo distinguere tre diversi tipi di labirinto. Abbiamo il labirinto che si supera grazie alle proprietà magiche di qualche oggetto, o grazie a qualche mappa o pergamena in cui sono scritte le direzioni o è segnato il percorso per giungere all'uscita. Poi abbiamo il secondo tipo di labirinto, che bisogna assolutamente mappare con grande dispendio di tempo e carta. Infine abbiamo il terzo tipo di labirinto, quello che si può mappare ma che si può superare con l'aiuto di mappe o di oggetti (se si ha avuto la fortuna di trovarli precedentemente).

Analizzeremo queste categorie più in dettaglio tra breve, ma prima vi faccio una raccomandazione. Come avrete imparato nella seconda parte della nostra guida, la prima mossa da fare prima di accingersi ad affrontare qualche pericolo (e un labirinto rappresenta sempre un pericolo potenziale...) è quella di salvare la vostra posizione. Fatelo prima di entrare nel labirinto e vi garantirete da spiacevoli sorprese: il labirinto può essere abitato da mostri oppure per uscirne bisogna avere un oggetto a cui penserete (ovviamente...) quando sarete persi nel bel mezzo del labirinto. Fatto ciò cercate di identificare di che tipo di labirinto si tratta. Non sarà affatto semplice all'inizio ma con il tempo e con l'aumentare della vostra esperienza sarete in grado di classificare un labirinto al volo.

TRE CATEGORIE

Passiamo ora a descrivere le varie classi di labirinti cercando di fornire il modo migliore per affrontarli.

USCITA OBBLIGATA CON OGGETTO

1) Il primo tipo di labirinto è semplice da risolvere ma non si può affrontarlo se prima non si è trovato l'oggetto adatto (pergamena, ecc.). Questo è un tipo di labirinto molto sleale in quanto, pur essendo dotato di una mappa più o meno coerente, non vi lascia uscire se prima non siete in possesso dell'oggetto chiave.
Un labirinto di questo tipo (che si incontra molto raramente) è quello di AVVENTURA NEL CASTELLO. L'oggetto che bisogna possedere (o perlomeno aver letto) è una pergamena che praticamente dice : "Solo col SENNO potrai uscire dal labirinto". Ovviamente il fatto che SENNO sia scritto in maiuscolo dovrebbe già far riflettere, ma per coloro che non ci sono arrivati diremo che le lettere altro non sono se non le iniziali delle direzioni che dobbiamo prendere (l'avventura è in italiano). Se per un grande colpo di fortuna un avventuriero prende queste direzioni a caso (quello che è capitato a me) si ritrova nella stanza segreta ma ne viene subito defenestrato (o meglio "debotolato"...) e come se non bastasse viene accusato di aver barato. Questo è il colmo in quanto è possibile (anche se molto difficile) che un giocatore trovi "a naso" la strada giusta. Se ogni volta che un giocatore, a causa di un gran colpo di fortuna, vincesse al casinò,lo si accusasse di barare se ne vedrebbero delle belle! Comunque questo non vuol essere che un piccolo appunto a quella che io considero la migliore avventura italiana mai prodotta.

Non tutti i labirinti di questa categoria hanno mappe coerenti, così se vi sembra che la mappa del labirinto non abbia senso provate a uscire (o a recuperare una situazione salvata) e ripercorrete le locazioni precedenti alla ricerca di qualcosa che possa aiutarvi (scritte, personaggi che possono darvi consigli, mappe, libri).

I MAPPABILI CON DIFFICOLTA'

2) A questa seconda categoria appartengono quei labirinti che sono dotati di una mappa alquanto strana e complessa, ma che con pazienza e determinazione si possono mappare. In questo caso, le stanze si presentano tutte uguali (meno quella da raggiungere, naturalmente...) e per distinguerle bisogna usare il metodo di Pollicino, altrimenti detto il metodo del seminatore folle. Cercate di recuperare il maggior numero di oggetti che potete portare. Lasciatene uno dove vi trovate: ora su un foglio di carta disegnate il solito quadratino e indicatelo con il nome dell'oggetto posato. Scegliete una direzione e cambiate stanza. Se ritrovate lo stesso oggetto vuol dire che non potete muovervi in quella direzione o che avete preso un cunicolo che vi riporta nella stessa locazione. Se invece trovate un'altra stanza amorfa posate un altro oggetto. Da quel momento quella sarà la stanza designata con il nome di quell'oggetto. Disegnate le connessioni tra le stanze man mano che avanzate fino a quando non avrete più oggetti. In questo caso, ritornate nelle stanze di cui conoscete molto bene le connessioni e prelevate quegli oggetti. Alla fine avrete una mappa completa del labirinto.

Ricordatevi di segnarvi le direzioni della strada più breve da seguire per uscire dal labirinto; possono essere molto utili nel caso dobbiate riattraversarlo in tutta fretta (magari con qualche troll alle calcagna). Questo nel caso il labirinto non cambi quando vi si rientra ! Se l'idea vi terrorizza non giocate a SORCERER. I labirinti di questo tipo, che sono fra l'altro i più diffusi, si trovano in ZORK I e FRANKENSTEIN, tanto per citare un paio di titoli.

I MAPPABILI FACILI

3) I labirinti che appartengono all'ultima categoria sono mappabili ed in più sono facilmente risolvibili se si trovano degli oggetti, magici e non, che permettono di saltare lo stress del lavoro di carta e matita. Un esempio è dato dai labirinti presenti in THE LURKING HORROR e in HOLLYWOOD HIJINX. Nel primo, si può esplorare tutto il labirinto (come io stesso ho fatto... un'ottimo labirinto in effetti), ma se si infila un anello nel dito di una mano che abbiamo fatto rivivere con una pozione particolare, questa ci indicherà la via piu' breve per giungere nella stanza che ci interessa. Nel secondo, si ottiene una mappa sovrapponendo due fogli di carta velina, ma se un avventuriero si lascia sfuggire questo particolare può comunque mappare questo terribile labirinto (vero Stefano?).

Insomma di labirinti nella vostra carriera ne troverete molti, sepolti in profonde caverne oppure ricavate da giardini o foreste. Giochi come quelli già citati e GOBLIN TOWERS, UNINVITED, THE HOBBIT e THE THREE MUSKETEERS sono solo alcuni adventure che contengono dei labirinti. E non pensate che i labirinti siano solo da mappare: alcuni richiedono un metodo di risoluzione matematico, come in BUREAUCRACY (dove, per fortuna, ci viene spiegato come risolverlo).

Per questo mese abbiamo terminato e per il prossimo si preparano altre interessanti sorprese. Non venite a lamentarvi se vi trovate in qualche pasticcio e non riuscite a cavarvela: se perdete K è solo a vostro rischio e pericolo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...E IO INDOSSO L'ARMATURA E MI TUFFO!

Alle prese con una sessione di GDR

Per i non addetti ai lavori che incespicano nelle parole "gioco di ruolo", le spiegazioni confuse dell'appassionato sono spesso insufficienti. Articoli sul tema "cos'è un gioco di ruolo" fioriscono un po' dappertutto (ne abbiamo parlato anche noi diverse volte) ed espressioni del tipo "i giocatori interpretano i loro personaggi in un universo fantastico creato dal Master" regnano sovrane. Ma cosa significa in realtà tutto ciò? Cosa accade veramente durante una sessione di GdR? Il nostro inviato ha piazzato un miniregistratore sotto la sedia di un autentico DM. Eccovi la trascrizione fedele di un brandello di nastro.

"...Quando, all'improvviso - gesticola il Dungeon Master -le placide acque del lago sembrano esplodere verso l'alto, ed un possente drago dalle scaglie rossastre saetta verso il cielo."

"Vector il Rosso! - impallidisce Eldorian l'Elfo - Credevo che fosse perito durante le guerre della Torre Nera."

"Quando il Master è Fabrizio non si può mai essere sicuri di niente.- borbotta filosoficamente Tap il Nano - Passami l'aranciata."

"Non è bevendo che risolverai questo problema, Tap. E fai attenzione, la bottiglia sgocciola."

"Allora! - questo è Sir Simon, il Paladino Antipatico - Arriva un drago e voi due fate conversazione?"

"Lo sapevo che mi versavi l'aranciata sulla scheda del personaggio! Lo sapevo! L'avevo appena ricopiata..."

"Sono solo due gocce. Guarda, basta passarci su la manica..."

"Non la toccare!"

"Vogliamo continuare? - tronca il Master - OK, il drago volteggia per qualche secondo sfiorando i picchi innevati, prima di puntare deciso su di voi."

"Faccio in tempo a tirargli una freccia prima che ci arrivi addosso?" Eldorian non si separa mai dal fido arco magico. Se lo è perfino segnato in biro sulla scheda sotto la voce "Oggetti Magici".

"E io a preparare un incantesimo? - chiede Anakin il Grigio, mago ufficiale della compagnia.

"Vediamo... tirate un dado a sei facce per l'iniziativa. Tre? Il drago fa... uno. L'iniziativa è vostra, quindi potete agire per primi."

"Tiro una freccia magica.- il dado da venti rotola sul tavolo - Nove, più due per la mia destrezza, più uno per la freccia magica, più uno per l'arco magico... tredici!"

"Meno due per la distanza, undici." - precisa il Master. Consultando le sue tabelle vede che per colpire il drago è necessario almeno un dodici. "La tua freccia sfiora un ala del drago senza colpirlo.

"Quando gli elfi falliscono, i Nani gioiscono - dice Tap - É meglio che prepari la mia mazza."

"Ed io sguaino il mio spadone! - proclama Sir Simon (il Paladino Antipatico). Vieni qui, drago, e combatti da uomo!"

"Eh? - fa il Master, momentaneamente disorientato."

"Un momento, prima c'è il mio incantesimo.- Anakin non nasconde un sorriso di soddisfazione - Cerco di addormentare il drago!

Costernazione e sbigottimento fanno seguito a questa affermazione. "Mago incapace! - saltella Tap -I draghi sono immuni all'incantesimo del sonno!

"Non è colpa mia! - si difende Anakin. - Non lo sapevo! É solo la seconda volta che gioco!2

"Un mago dovrebbe perlomeno conoscere i propri incantesimi - decide il Master - La tua magia non ha effetto. Cancellala da quelle disponibili. Il drago è ormai sopra le vostre teste. Rivoli di bava infuocata colano dalle fauci spalancate..."

"Sta per soffiare! - grida Eldorian - Gettatevi a terra!"

"Mi getto a terra."

"Anche tu? Bene. Il drago però non soffia. Da uno dei suoi artigli lascia cadere un piccolo oggetto che cade a terra e rotola accanto a voi."

"Una bomba!"

"Ma quale bomba? In questo gioco non hanno ancora inventato la polvere da sparo."

"É un piccolo cofanetto di legno con un sigillo che tu, Anakin, riconosci: un'occhio trafitto da una spada."

"Il simbolo di Turin il Negromante! - esclama Anakin."

"Sei sicuro? - chiede Tap, che ha perso gran parte della già poca fiducia che aveva nello stregone."

"Non sarà mica uno di quei sigilli maledetti di cui parlavano alla gilda dei maghi, giù in citta?"

"Turin il Negromante non usa sigilli maledetti." - proclama Anakin.

"E dove l'hai letto? Sul Giornale degli Idraulici?"

"Completata quella che sembra essere la sua missione - continua il Master bloccando la risposta di Anakin con un'occhiataccia - il drago esegue un'ampia virata e si dirige nuovamente verso il lago..."

"...seguito da una mia freccia." É Eldorian che parla. Il dado rotola di nuovo.

"Venti! L'ho colpito per...- tira un dado a sei facce -...cinque punti ferita!"

"Al drago NON piace essere colpito alle spalle mentre si sta pacificamente allontanando. Cambia nuovamente direzione e già sta per puntare verso di te..."

"Adesso te la vedi tu!" - dichiara Tap, allungando nuovamente la mano verso la bottiglia di aranciata.

"...quando all'improvviso..."

É una situazione brevissima (e nemmeno tanto originale). Se siete già addentro al mondo dei GdR, probabilmente non rappresenta per voi nulla di nuovo, ed anche se fino ad ora avete conosciuto solo le versioni per computer di questi giochi riconoscerete molti dei meccanismi che la regolano. Ma se fino ad ora non vi siete mai occupati di questo settore del mondo ludico, vi sarete accorti come più delle regole sia importante l'interazione ed il dialogo tra i giocatori.

Giocare ad un gioco di ruolo significa dimenticare per qualche ora il mondo che ci circonda e calarsi con la mente in un universo dove il nostro timido compagno di scuola è un misterioso arcimago o l'atleta del quartiere un ladro imbranato. É una sensazione molto forte e molto particolare che nessun gioco per computer può restituire, e come tutte le sensazioni forti e particolari può lasciare indifferenti o appassionare oltre misura. Il mio consiglio è che chiunque dovrebbe provare almeno una volta a giocare un gioco di ruolo. Nel peggiore dei casi si sarà fatta un'esperienza nuova e, chissà, avrà avuto l'occasione di conoscere qualche nuovo amico.

■ **Vincenzo Beretta**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGATRAVELLER

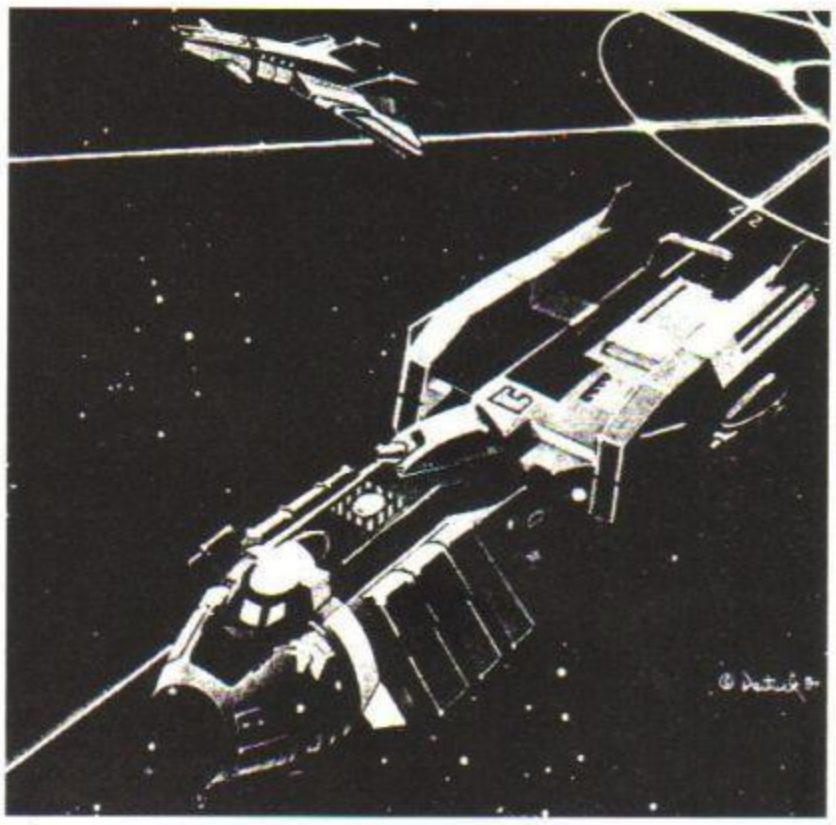
GDW

Il vento del rinnovamento spira sul mondo del gioco di ruolo. Dopo la seconda edizione di AD&D (ne abbiamo parlato il mese scorso) un altro classico gioco si presenta in edizione "deluxe" corretta ed ampliata.

Si tratta del vecchio e famoso Traveller ("Viaggiatore"), il gioco che per successo ed anzianità di servizio rappresenta per la fantascienza quello che AD&D è per la fantasy. Dopo quindici anni di costante successo la sua casa editrice, la statunitense GDW, ha pubblicato una nuova edizione di Traveller che va sotto il roboante titolo di "Megatraveller"; molto del materiale apparso originariamente come espansione dell'originale Traveller è stato rielaborato ed integrato in Megatraveller, facendone un gioco ricco e completo.

In un futuro remotissimo milioni di pianeti della nostra galassia saranno colonizzati da esploratori umani ed alieni. Un grande impero umano domina la maggior parte della doppia spirale, mentre appena oltre i confini regni indipendenti e civiltà aliene tessono una complessa rete di intrighi ed alleanze. Improvvisamente l'impensabile accade: la famiglia imperiale viene assassinata da un reazionario con sogni di potere. La mancanza di eredi diretti scatena la corsa alla successione e polverizza millenni di stabilità politica. L'impero è frantumato.

É in questo background che si muovono i personaggi di Megatraveller. Scienziati ed ex-marine, mercanti e pirati, nobili ed esploratori (sono disponibili diciotto diverse "carriere") vanno in cerca di avventura muovendosi in un universo immenso e dettagliatissimo. Con Megatraveller è possibile ricreare ogni tipo di situazione fantascientifica: dalla "seriosità" del ciclo della Fondazione di Asimov alle pazze avventure di "Guerre Stellari". La base del sistema sono tre libri acquistabili separatamente o in un'unica confezione. Il Manuale del Giocatore insegna a creare i personaggi e fornisce le informazioni basilari sul sistema di gioco; il Manuale del Master contiene informazioni sufficienti per disegnare e condurre un'universo personale; l'Enciclopedia Imperiale fornisce il materiale di background necessario ad ambientare le proprie avventure nell'universo dell'Impero.



A questi libri si aggiungono numerose espansioni: un secondo libro per il Master con ulteriore materiale di gioco e di background, un fascicolo su tutte le forze politiche coinvolte nella lotta per la successione, un manuale di "Difesa Ravvicinata Aerospaziale" che insegna come si svolgeranno le battaglie aeree ed orbitali nel futuro prossimo venturo. Va detto inoltre che, come abbiamo già visto per AD&D, con Megatraveller è possibile utilizzare tutte le avventure ed il materiale originariamente pubblicato per Traveller, e che il numero di queste espansioni è secondo per vastità solo ad AD&D.

Il sistema di gioco è di media difficolta e, al contrario di AD&D, sono previste poche regole opzionali. Questo obbliga i direttori di gara a digerire parecchio materiale prima di iniziare a giocare, e rende il gioco leggermente più per "esperti" rispetto ad AD&D.

Il cuore del sistema è il concetto di "task", o "compito"; ogni volta che un personaggio tenta un'attività insolita (che può variare dal tentativo di riparare un comunicatore a quello di pilotare la propria astronave attraverso un campo di asteroidi) l'arbitro assegna un numero da ottenere con i dadi tanto più alto quanto più difficile è l'attività tentata. Il lancio dei dadi viene spesso modificato da caratteristiche personali, abilità del personaggio ed altri fattori decisi di volta in volta dal Master (cercare di riparare il motore iperspaziale in un'officina attrezzata è più facile che tentare la stessa impresa sul desolato asteroide dove siamo naufragati). Il risultato finale determina se il personaggio è riuscito nella sua impresa, se ha fallito di poco (magari con la possibilità di ritentare dopo una pausa di riflessione) o se è successo qualche disastro (tipo trovarsi in mano la leva dell'iperspazio).

I lati negativi di "Megatraveller" sono sostanzialmente gli stessi di AD&D: un sistema di gioco che per quanto rinnovato sente il peso degli anni. A "Megatraveller" è' imputabile una certa macchinosità nelle procedure di gioco che talvolta rallenta il corso della partita, e spesso è necessario sfogliare avanti e indietro i libri delle regole per trovare la sezione pertinente alla situazione di gioco. Sono comunque difetti che un Master preparato può ridurre al minimo, e che nel corso degli anni non hanno inciso sul successo del gioco. A "Traveller" e "Megatraveller" sono associate una linea di miniature di piombo ed una di wargame che tratta in modo ancora piu' dettagliato ogni aspetto del combattimento nel remoto futuro. Ricordiamo che per ora tutti i libri e le espansioni di questo gioco sono reperibili solo in lingua inglese.

I CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la loro particolare natura, i GdR necessitano di un sistema di giudizio articolato su più punti, simile a quello adottato da "K" per gli Adventure Game. La nostra valutazione di un gioco di ruolo si basa su tre categorie di valutazione: Ambientazione, Sistema di Gioco ed Espansioni. A queste tre categorie si sovrappone un giudizio globale espresso in punti percentuali che riassume il valore del gioco. Va detto che in un GdR, più che in altri giochi, i gusti personali del giocatore possono influire notevolmente sul giudizio finale. Un mediocre gioco Fantasy può coinvolgere un'appassionato di Tolkien dieci volte di più rispetto ad uno splendido gioco di fantascienza. Un sistema di gioco complesso ma ricco di dettagli può soddisfare un giocatore esigente ma fare sbadigliare di noia un giocatore che pensa solo a divertirsi. Nel nostro commento cercheremo sempre di dare, per quanto possibile, una visione equilibrata del gioco, lasciando che siate voi lettori a decidere per un gioco rispetto che ad un altro secondo le vostre preferenze.
Ecco cosa rappresentano le tre categorie suddette:

AMBIENTAZIONE: Il "background" del gioco. É originale? Eccitante? Si rifa a criteri generali (simulazione di un generico mondo Fantasy) o propone un'ambientazione particolare (simulazione del mondo Fantasy tratto dalle opere di Tolkien)? E in quest'ultimo caso i risultati sono buoni? Il background è accurato e ricco di dettagli? Offre buoni spunti di trama? Tutti questi fattori rientrano nel giudizio ambientazione

SISTEMA DI GIOCO: Il "cuore" del GdR. Come vengono gestite le mille variabili che entrano in una partita, dal combattimento alla ricerca? In modo semplice o complesso? Accurato o generico? Realistico o irrealistico? Il gioco è veloce o lento? Può soddisfare il giocatore medio?

ESPANSIONI: Il gioco ha supplementi che lo arricchiscono e ne aumentano le possibilità? Avventure gia pronte da giocare? Manuali di regole opzionali e supplementari? Nuovi mondi in cui giocare? Qual'è la qualità e la quantità di queste espansioni?

BACKGROUND: 91%
(molto ricco e dettagliato)
SISTEMA DI GIOCO: 79%
(leggermente macchinoso)
ESPANSIONI: 93%
(quindici anni di espansioni!)
COMPLESSIVO: 88%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C-C-C-CAMPIONAMENTO

COME RUBARE I SUONI VERI CON IL VOSTRO COMPUTER

Non si può sfuggire al campionamento. Le batterie che si sentono agli assordanti concerti di heavy-rock, i mix dal vivo dei DJ, gli eterei pezzi per archi e voci intrecciate dei dischi della new-age, la TV ed i jingle, per tutto ciò ci si avvale ormai del concetto di suono catturato digitalmente e riproposto in forme diverse. Adesso potete farlo anche voi...

Il campionamento è stato partorito in America dalla Bell Telephone Company che, effettuando ricerche sulla computerizzazione della voce, ha scoperto un modo diverso dal nastro magnetico per registrare il suono. Il costo, ovviamente, era esorbitante. Anche se a un prezzo molto elevato, nel 1979 , veniva comunque lanciato sul mercato il primo Fairlight CMI (Computer Music System). Oltre al campionamento, effettuava anche il sequencing ed una sintetizzazione completa: bastava avere a disposizione un tecnico specializzato (e la cosa vale tutt'ora), a partire dalla "modica" somma di 800.000 lire al giorno! Leggermente più economico del Fairlight era poi il Synclaiver. Uscito nel 1977, era subito stato aggiornato in modo da poter fare campionamenti. Con l'avvento di chip più economici, i produttori iniziarono a commercializzare una serie di campionatori dedicati. Inizialmente, erano molto cari, ma verso la metà degli anni '80 il loro prezzo scese a circa 6-7 milioni, per ridursi ulteriormente quando, nel 1986, alcuni ex progettisti della Commodore e della Sequential Circuit si misero insieme, lanciando sul mercato l'Ensonique Mirage ad un prezzo veramente "stracciato" (circa 2.milioni e ottocentomila). Per non essere da meno, il natale dell'anno successivo, la Casio se ne uscì con una minitastiera, un gioiellino che costava soltanto 200.000 lire. L'idea era orrenda, ma significava che ormai questo nuovo "concetto" era di dominio pubblico, e il successo di "N-n-n-nineteen", di Paul Hardcastle, lo fece conoscere anche a coloro che possedevano degli stereo economici.

Nel frattempo, anche nel campo del software e dell'hardware per gli 8 bit c'erano stati degli sviluppi. Infatti, verso la metà degli anni '80, erano uscite delle periferiche di campionamento per il Commodore e lo Spectrum. Il Micro Sampler per il 64 costava circa 400.000 lire mentre, per il Cheetah sampler, ne bastavano un centinaio. L'Apple presentò invece il Greengate Sampler DS:3, per il quale bisognava sborsare circa 2 milioni.

TECNOLOGIA

Per capire il funzionamento di un campionatore, bisogna concepire il suono come qualcosa di tangibile. Facciamo finta, per esempio, che sia un grosso prosciutto. Innanzi tutto, lo tagliamo a fettine estremamente minute - ogni fettina dev'essere tanto sottile da potere essere unita all'altra senza che si notino i punti di congiunzione. Poi, le classifichiamo e le memorizziamo, in modo da essere in grado di andarle a ripescare con rapidità. Per ricostruire il nostro modello originale, dobbiamo infatti richiamare tutte le fettine, sistemarle una accanto all'altra, ed unirle in modo invisibile. Volendo, possiamo assemblarle anche diversamente (sempre evitando che si notino i punti di unione) per creare una forma che si distacchi completamente dal prosciutto originale, limando le sporgenze più evidenti, man mano che andiamo avanti. Se, poi, vogliamo essere veramente creativi, possiamo addirittura duplicare le fettine che ci piacciono di più, ed eliminare quelle che non ci vanno a genio. Chiaramente, una ricostruzione di questo tipo, anche se "gustosa", non avrà più nulla a che vedere con quella iniziale.

Comunque, il campionamento funziona proprio così: converte il suono analogico (elettrico) in formato digitale per mezzo di un chip speciale (l'ADC - il convertitore analogico/digitale); lo fa, cioè, "a fettine". Dopo le fasi di memorizzazione e di editing, il suono viene riconvertito in formato analogico, con tutte le alterazioni (aumento o riduzione delle frequenze, compressione, equalizzazione, ecc.) che avrete voluto apportargli, pronto, dunque, ad essere riprodotto dagli amplificatori e dagli altoparlanti convenzionali. A questo punto, è facile dedurre, che tanto più velocemente il sistema riesce a tagliare il suono, più sottili sono le fettine, e migliore è il risultato. Se, poi, a digerire queste fettine di suono c'è un processore a 16-bit, tanto meglio. Tuttavia, i fattori che compongono questa equazione sono tanti, e ne basta uno solo fuori registro, per mandare tutto a monte. Ad esempio, l'ADC potrebbe indurre un livello di rumore nel sistema, oppure le routine che appianano il segnale campionato (quantizzazione), e liberano il percorso da un livello all' altro della fettina, potrebbero essere meno valide del previsto.

A dimostrazione di ciò c'è il fatto che il Fairlight, pure disponendo di un processore a 8-bit, proprio come lo Spectrum, produceva dei risultati ottimi. Senza andare troppo a fondo nei particolari tecnici, il senso del discorso è che un buon campionatore a 8 o 12-bit può risultare valido quanto uno a16-bit.
Un altro fattore molto importante è la frequenza di campionamento, cioè il numero delle migliaia di volte per secondo (KHz) che il suono viene fatto a fette, cioè digitalizzato. Un CD legge i segnali a 41,5 Khz, quindi tutto quello che sta al di sotto dei 15 KHz inizia a suonare poco definito, dal momento che si sente il passaggio del suono da un livello all'altro. Questo si verifica perchè la quantizzazione non riesce a star dietro all'intervallo tra i campioni; il suono della voce viene invece riprodotto abbastanza fedelmente a frequenze molto inferiori.

CONSIGLI PER L'ACQUISTO

La prima cosa da guardare è la frequenza di campionamento. I campionatori con frequenza uguale o superiore ai CD vi dovrebbero consentire di ottenere buoni risultati. Se andiamo al di sopra dei 25 KHz, ancora meglio, ma bisogna disporre di un sistema a16-bit. Attenzione: la frequenza massima dichiarata

IL CONFRONTO...

AMIGA

Questa macchina ha l'enorme vantaggio del suo chip interno che è in grado di riconvertire in modo molto pulito i segnali digitali in segnali analogici (senza al-cun hardware esterno) e di riprodurli in stereofonia. L'unico dispositivo esterno sarà il convertitore analogico/digitale in ingresso. Con l'Amiga potete inoltre salvare i campionamenti nel solito formato IFF, e tra-sferirli in un altro blocco software.

ST

Il chip interno vi consente di realizzare migliaia di suoni e può effettuare la conversione digitale/analogica (DAC), ma la risolu-zione è inferiore a quella dell'Amiga. Tuttavia le operazioni di conversione vengono di solito fatte dal campionatore, che ha pertanto le prese di entrata e di uscita incorporate, mentre l'ST ha soltanto il compito di elaborare i dati. L'interfaccia Midi di serie rende decisamente più facile la comunicazione con il mondo esterno, ed alcuni programmmi salvano o convertono i campionamenti in file compatibili.

PC/CPC/PCW/ARCHIE

Esistono pochissimi modi di effettuare campionamenti sul PC. Anzi, ho dovuto faticare parecchio per trovarne uno, e il discorso vale anche per il CPC e il PCW. Invece, l'Archimedes digitalizza come l'Amiga, grazie al suo chip sonoro interno. Inoltre, è velocissimo ad elaborare i dati e la grafica. Purtroppo il software a disposizione per questa macchina è prodotto da una sola casa, la EMR, che ha "in cantiere" un campionatore.

8-BIT

La Cheetah continua a vendere la sua periferica di campionamento per lo Spectrum, ma anche la RAM Music Machine è un'interfaccia MIDI niente male. É, anzi, molto più versatile della Cheetah e un club di sostenitori si dedica a svilupparne il software. Entrambi i programmi dispongono, fin dalle prime versioni, di strumenti per l'editing abbastanza validi. Il suono però tende ad essere un po' sporco e, ovviamente, lo spazio a disposizione per il salvataggio è molto limitato, quindi i campionamenti devono essere piuttosto brevi. Potete ottenere informazioni sulla Music Machine rivolgendovi al club omonimo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per l'hardware non ha nessuna importanza, perchè tutto dipende dal software di controllo.

RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

Per l'editing del campionamento, dovete disporre di un buon display grafico, che vi consenta di sezionare il suono, di ascoltarlo, e di apportarvi i cambiamenti. Tutti i programmi hanno una funzione di "zoom" che permette, appunto, di visualizzare la sezione desiderata sull'intero schermo, fatto indispensabile per effettuare un editing dettagliato.

EDITING

Le sezioni di suono definite dal cursore devono potere essere "tagliate e incollate" o copiate su qualsiasi punto dello schermo. Tutti i campionatori possono, inoltre, rovesciare qualsiasi parte di suono selezionata, riproducendolo dalla fine all'inizio. Ancora più divertente, è concatenare insieme i campioni prescelti senza che si sentano i punti di unione. Per effettuare questo processo di loop, è indispensabile che i punti iniziali e finali combacino perfettamente, altrimenti si avrà solo un rumore assordante, simile, nel peggiore dei casi, a quello di una motocicletta. Un buon software è comunque in grado di rappresentare graficamente i punti che hanno un volume quasi identico. A voi farli combaciare, posizionandoli fianco a fianco sullo schermo o, addirittura, accordarli manualmente ed appianarli, servendovi di un'altra routine del programma.

LOOPING INTELLIGENTE

La maggior parte dei campionatori può venire utilizzata in più modi come strumento musicale ma, per simulare uno strumento, non basta semplicemente mettere il campione in loop. Così, in effetti, non si ottiene altro che un suono sostenuto, ma senza un inizio e una fine. Invece, suonando il campione finito, usando la tastiera del sistema o una esterna, il suono avrà inizio in un punto esterno, o dalla sezione messa in loop, ripetendosi all'infinito finche si tengono premuti i tasti, ed emettendo il resto del suono quando viene rilasciata la nota. Quel piccolo gioiello di software crea una differenza notevole.

ALTRI TOCCHI DI CLASSE

... sono la dissolvenza graduale dei segnali in apertura e in chiusura, e la dissolvenza incrociata di due o più campioni.

L'INDICAZIONE DEL LIVELLO SONORO

Un indicatore di livello sonoro è indispensabile per determinare ciò che sta avvenendo nell'hardware. Incorporato, troviamo il livello di attivazione, che determina la soglia al di sopra della quale il campionamento si svolgerà automaticamente. Anche il campionamento manuale (cliccate l'icona, premete il pulsante quando volete) è accettabile, ma il più delle volte, per farlo, servirebbe una terza mano!

MIDI

Un buon campionatore dovrebbe permettere di suonare i campioni direttamente da programma, o di trasferirli in un programma compatibile MIDI , in modo da potere poi riprodurre il risultato sia da una tastiera MIDI che da un sequencer esterno. I campionamenti salvati in MIDI si possono utilizzare con altri programmi o nei giochi e, in questo campo, i file in formato IFF dell'Amiga fanno pendere il piatto della bilancia a favore di quel sistema.

● Sempre attenti alle esigenze dei vostri portafogli, nel prossimo numero daremo un'occhiata ai prezzi dei sistemi MIDI. Non perdetelo!

I KIT CONSIGLIATI DA K

Ecco alcuni sistemi che incontrano le nostre severe specifiche, senza avere un prezzo esorbitante

ST

IS SAMPLER

Innovated Software

Tutto sommato, è un buon prodotto, con una frequenza di campionamento massima di 31 KHz, che risulta molto utile. Ha inoltre diversi filtri e un elaboratore delle forme d'onda. L'editing e soprattutto il looping sono molto ben congeniati; è compatibile con altri programmi e dispone di un suo programma MIDI. É anche disponibile un software per l'editing 3D (ne uscirà una recensione molto presto). Il manuale non è un gran che

REPLAY 4

Microdeal

Ultimo tra i prodotti dell'irascibile Al Racine (praticamente autore di tutti i pacchetti per campionamento in circolazione), è di dominio pubblico. Dispone anche di routine per gli effetti e le percussioni. É molto facile da usare, anche se l'editing è inferiore a quello dell'IS sampler. Il suono, molto pulito, arriva fino a 50 KHz e si possono salvare un massimo di dieci campioni per volta. Le capacità MIDI sono piuttosto limitate, ma è compatibile con la maggior parte del software.

PRO SAMPLER STUDIO

Datel

Ha un potenziale MIDI piuttosto limitato ma uno schermo su cui si lavora bene, con visualizzazione in 3D delle forme d'onda, dei volumi in movimento e dei livelli di frequenza. C' è anche l'opzione per disegnare le forme d'onda, nonchè una frequenza di campionamento di 28 KHz.

AMIGA

A.M.A.S.

Microdeal

Incontriamo di nuovo il signor Racine. Frequenza di campionamento stereo di 25 KHz, ottimo sistema di editing, filtri, analisi dello spettro, ingressi per microfono o phono (stereo). Il potenziale MIDI è buono, con l'hardware che dispone dei canali in, out, e thru. Il software è discreto (non c'è sequencing, ma i campionamenti possono essere ripartiti su una tastiera trasformando l'Amiga in un una sorta di periferica di campionamento di una tastiera MIDI).

PRO SOUND DESIGNER: GOLD EDITION

Eidersoft

MFate in modo di procurarvi questa versione, di gran lunga superiore a quella precedente. Dispone di un'ottima visualizzazione e di un sistema di editing altrettanto buono; i filtri sono ad alta fedeltà e la frequenza di campionamento è di 28 KHz a piena velocità in modo stereo. Il package comprende anche il programma "MIDI Plus" e un "Toolkit". Il primo prende i campionamenti creati in precedenza e li ripartisce o li separa su una tastiera MIDI; il secondo è in grado di manipolare i suoni per parecchi altri programmi e applicazioni.

PRO SAMPLER STUDIO

Datel

Uguale alla versione ST. Comprende però un package "Jammer" di playback e sequencing; in pratica, un sequencer a 4 tracce più il separatore di suono MIDI e i soliti canali.

SPECTRUM

CHEETAH SOUND SAMPLER

Cheetah

Niente MIDI e suono piuttosto sporco. Gli schermi per l'editing sono ben congegnati, ma è un po' troppo lento e, in un certo qual modo, datato. Come molti programmi, non sfrutta affatto la memoria aggiuntiva della versione a 128k. Il manuale è informativo, ottimista e minuscolo.

RAM/FLARE

Music Machine Club

Campionamento bifonico con il software originale più tutti i canali MIDI. Una schiera di appassionati ha sviluppato i programmi di editing e di campionamento; contattateli. E' un prodotto molto buono, se si pensa alle limitazioni della macchina.

ARCHIMEDES

A448 PLUS ADIT SOFTWARE

Armadillo Systems

8 SOUND SAMPLER

EMR

L'EMR lo vende in aggiunta al suo Soundsynth, un package per la creazione del suono. Armadillo offre invece una gamma di hardware più ampia, con interfacce MIDI e stereo che, però, non sono comprese nel prezzo. L'EMR sta cercando di conquistare il mercato dell'istruzione con una gamma di programmi di sequencing, orchestrazione e creazione della voce che permettono di creare simultaneamente 32 timbri interni e il simultaneo sequencing MIDI. Invece l' Armadillo si è anche rivolta al mercato professionale con un campionatore a 16-bit che costa oltre 2 milioni e mezzo.

Sono comunque entrambi prodotti di qualità ed hanno, rispettivamente, una frequenza di campionamento di 41 (Armadillo) e di 44 KHz (EMR), facilmente gestibile dai 32-bit della macchina.

Replay 4 della Microdeal sull'Amiga.

http://www.oldgamesitalia.net/

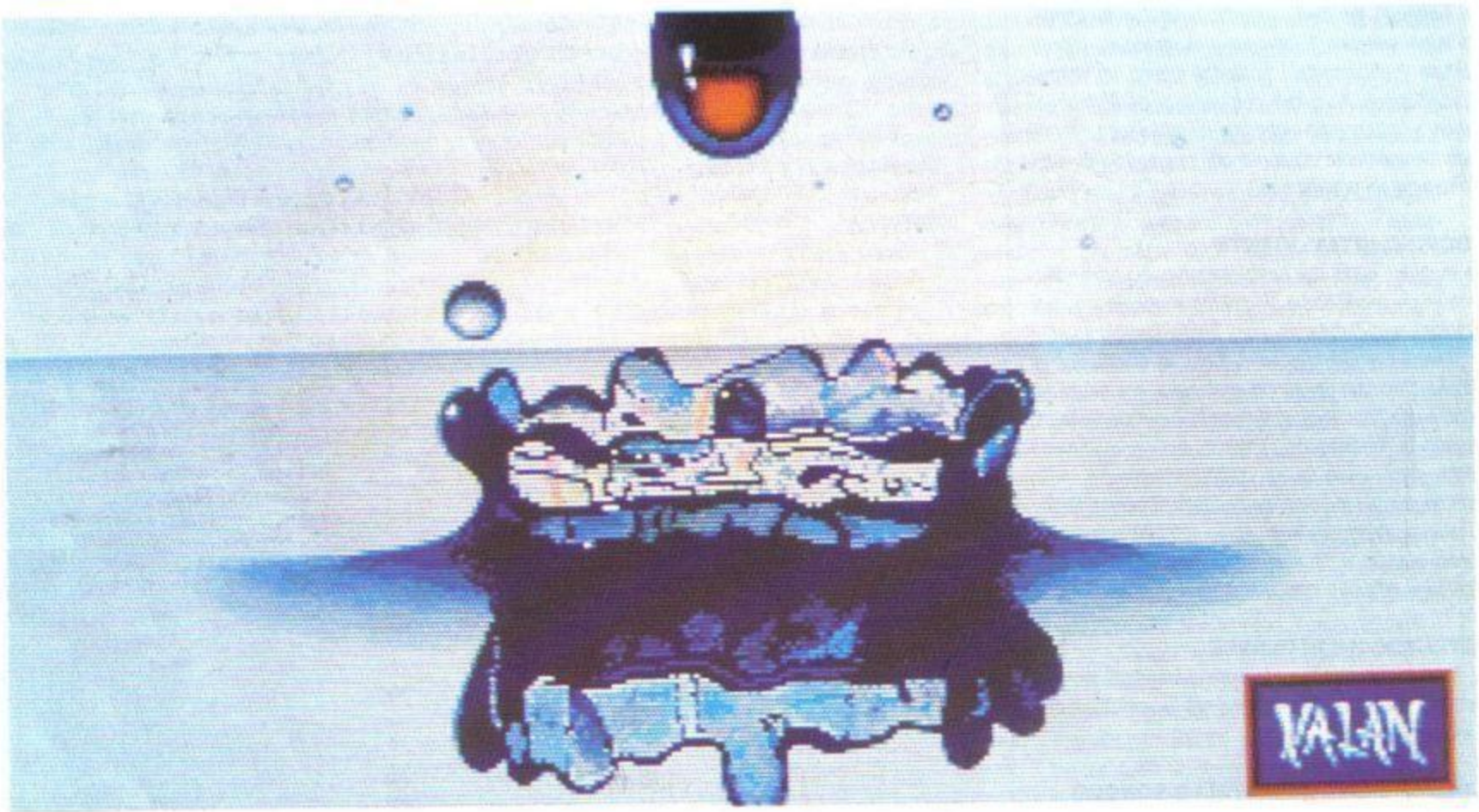
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAFICA

A CURA DI FABIO CASTELLANO

GALLERIA D'ARTE



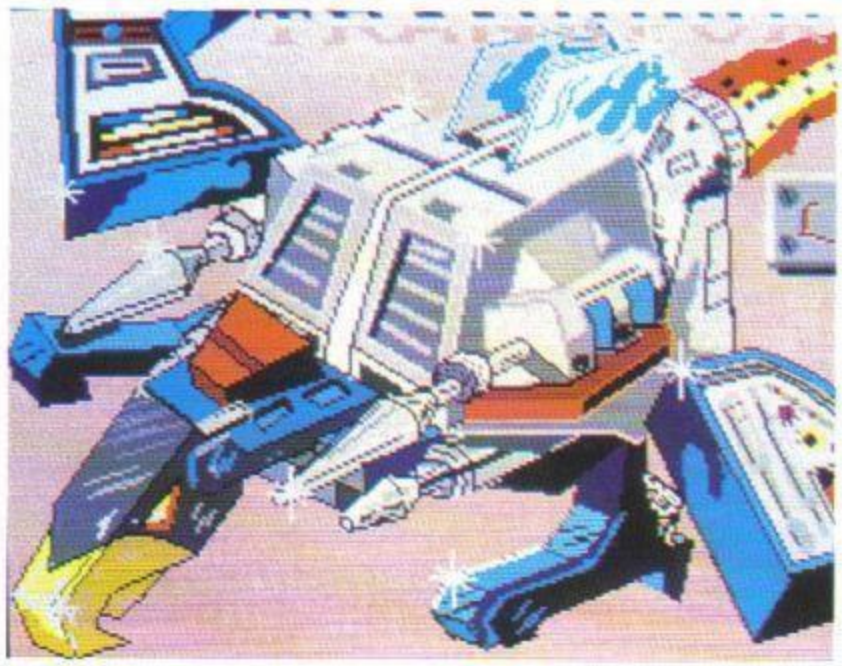
SPLASH
Questa immagine pseudofotografica a 32 colori, realizzata in Deluxe Paint, è stata prodotta, a detta dell'autore, senza l'aiuto di un digitalizzatore: in questo caso è uno sforzo sorprendente che deve essere costato parecchie ore di lavoro. (Valan Chan, Amiga)

Lasciate perdere l'Accademia di Brera - qui a K è in corso una mostra collettiva. Nelle pagine che seguono troverete alcune schermate grafiche tratte dalla rivista ACE. Le pubblichiamo per stimolarvi a mandare schermate grafiche disegnate da voi con qualunque programma (noto e reperibile, se no come facciamo a vederle?) e su qualunque computer (escluso TI 99 4/A, Aquarius ed altri cimiteri di processori). Il Professor Pixel le valuterà e le migliori verranno pubblicate sul giornale. Chissà, magari potrebbe aprirsi per voi una carriera di grafico digitale?

SALAMANDRA
Nonostante il tema un po' orrido - e molti disegni sono di questo tipo - questa immagine è molto efficace nell'uso dei colori. Le fiamme sono ben disegnate e i dettagli, come i riflessi lungo i bordi delle scaglie creano una sensazione di forte realismo. (David Fox, Amiga)

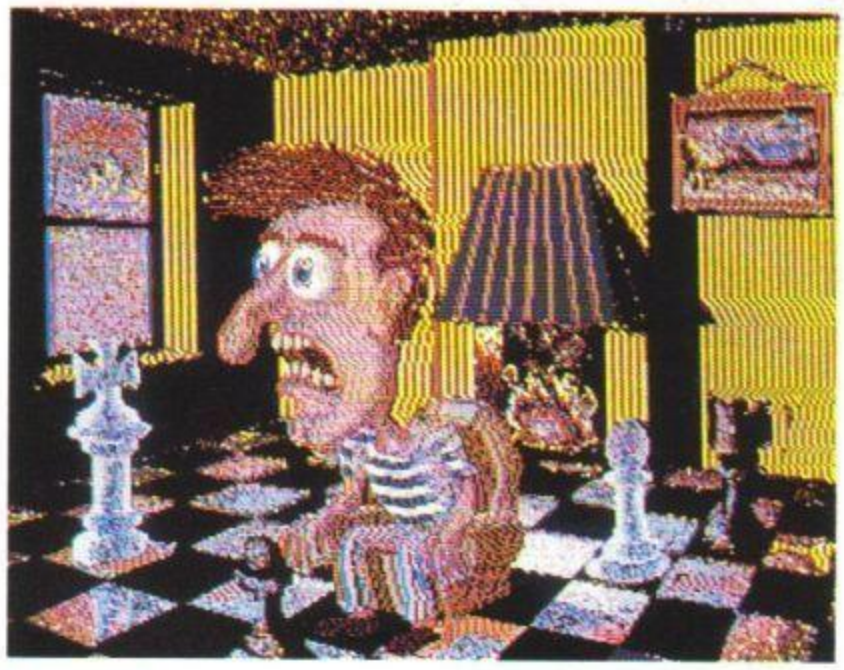
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



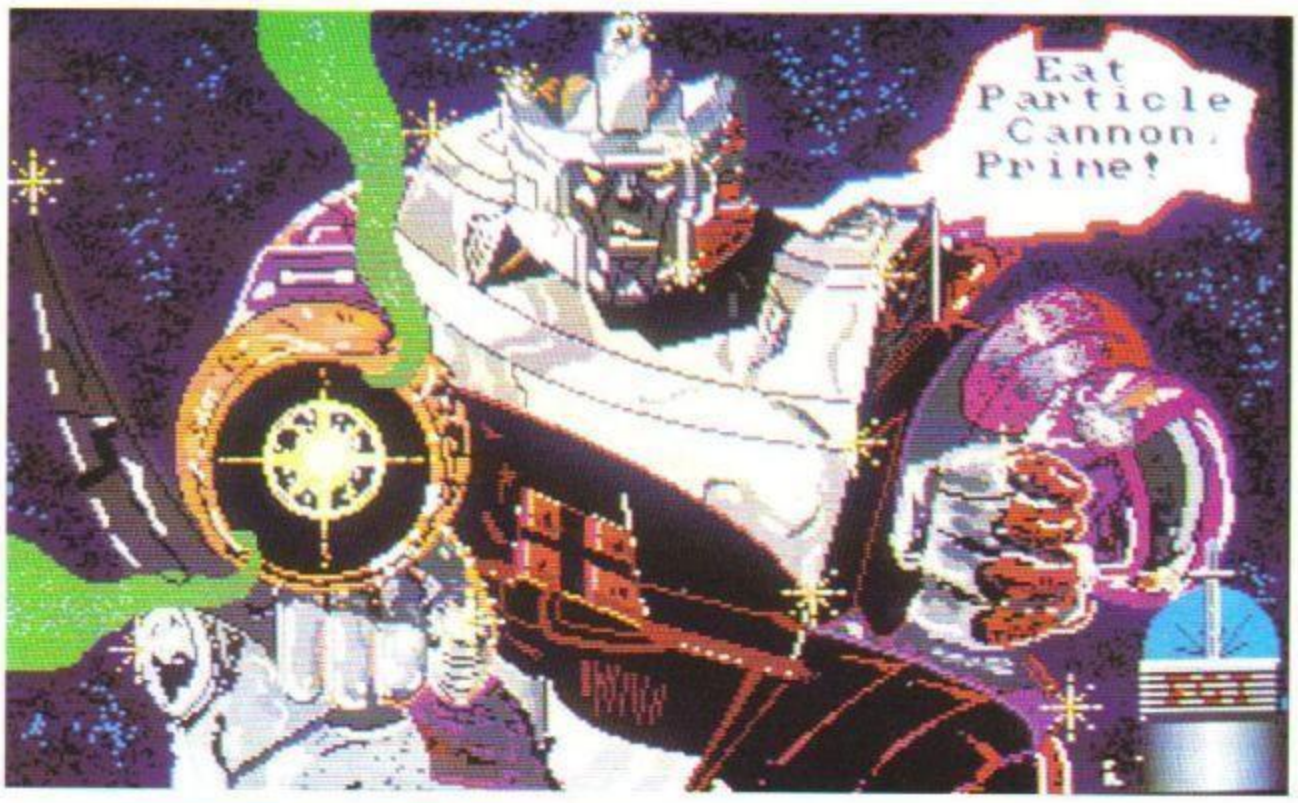
BECCO LASER

Una creatura ben disegnata, specialmente la testa e il becco. Nel complesso l'immagine è rovinata da due cose: il fondo, che dovrebbe essere scuro, e il troppo bagaglio. La parola Transformer, la targa e il logo dell'artista disturbano l'impatto dell'immagine. (Frank Tout, Amiga)



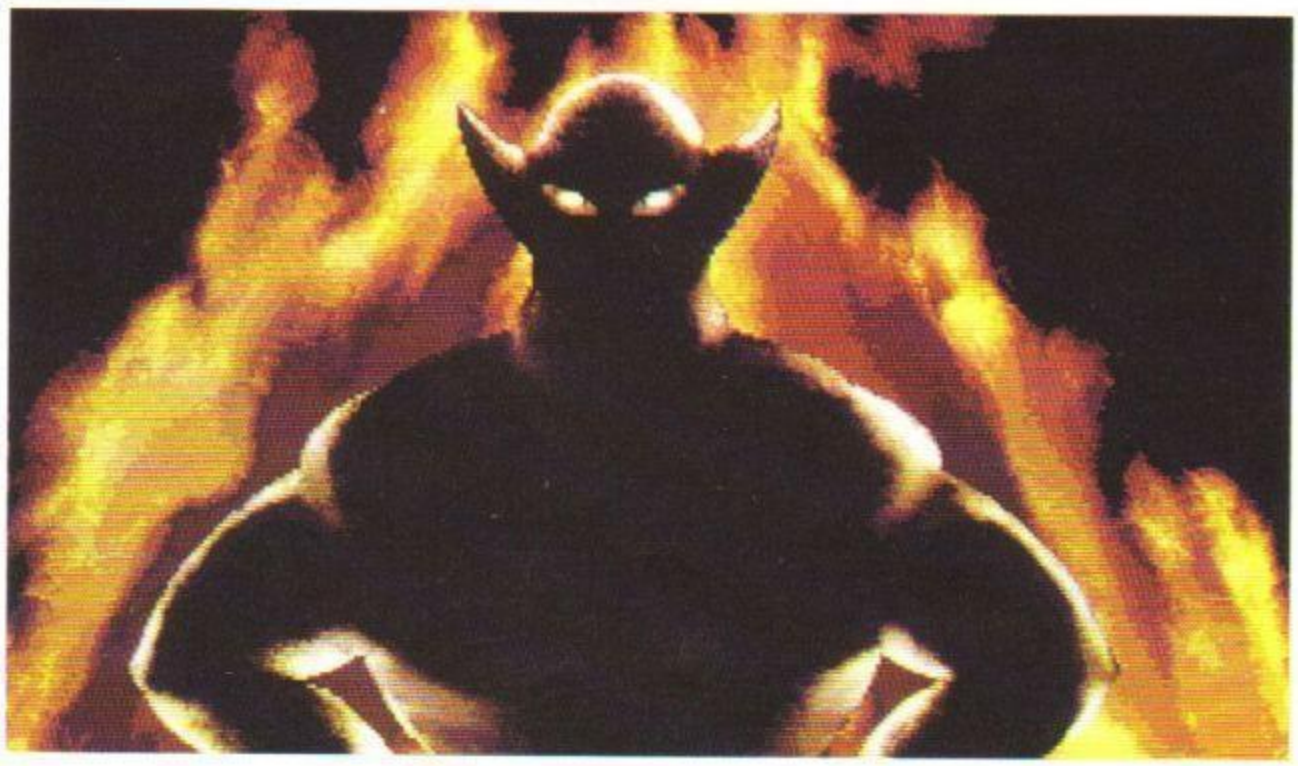
STANZA

In quanto ad effetti speciali, questo è un ottimo esempio di computer grafica. I riflessi delle pedine di scacchi sul pavimento sono particolarmente efficaci perché producono una specie di effetto "ray-tracing". Per disegnare illustrazioni sfumate, l'Amiga è al meglio nel modo HAM, anche se ci vuole un bel po' di pratica per usarlo bene. (Ian Hargreaves, Amiga)



GALVATRON 2

I famosi robot Transformer sono una ricca fonte di immagini. L'immagine e ben disegnata e proporzionata, ma è troppo caricata di dettagli. Un computer con può "gestire" tanti particolari e dettagli come un disegno fatto a mano; i pixel sono troppo larghi. Di solito è meglio tenere la superficie della figura relativamente piatta, anche se ce ne sono diverse, e lasciare che le leggere variazioni di tonalità mostrino lo spessore del realismo. (Frank Tout, Amiga)



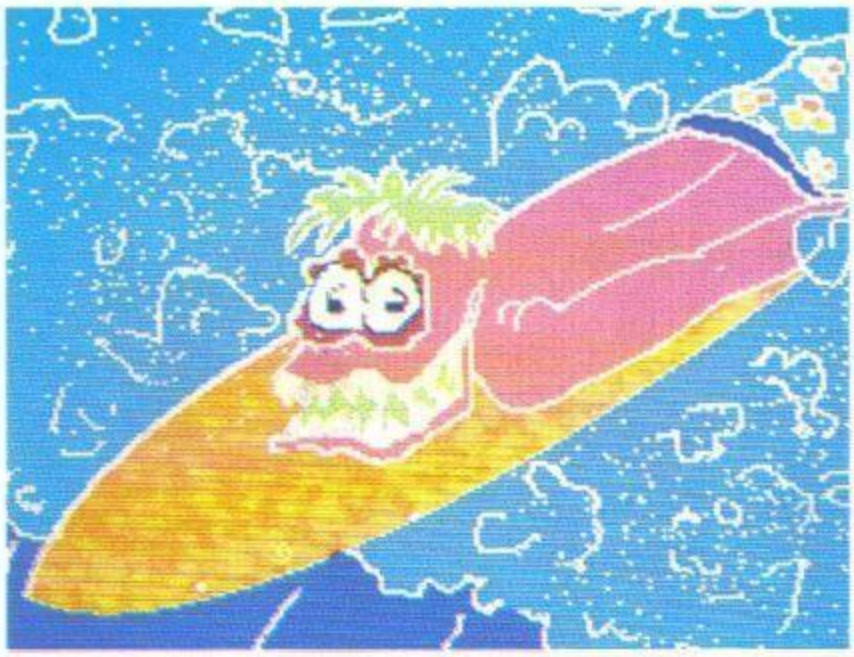
DIAVOLO

Quando vengono usati con parsimonia, i comandi del menu Mode di Deluxe Paint possono creare degli effetti incredibili. In questo caso le fiamme e l'effetto di luce sul corpo sono prodotti quasi solamente con i comandi del menu Mode: Shade, Blend e Smear. In questo caso è ancora più strabiliante perché è stato usato DPaint 1, che non ha il modo "smooth". (David Bowen, Amiga)

http://www.oldgamesitalia.net/

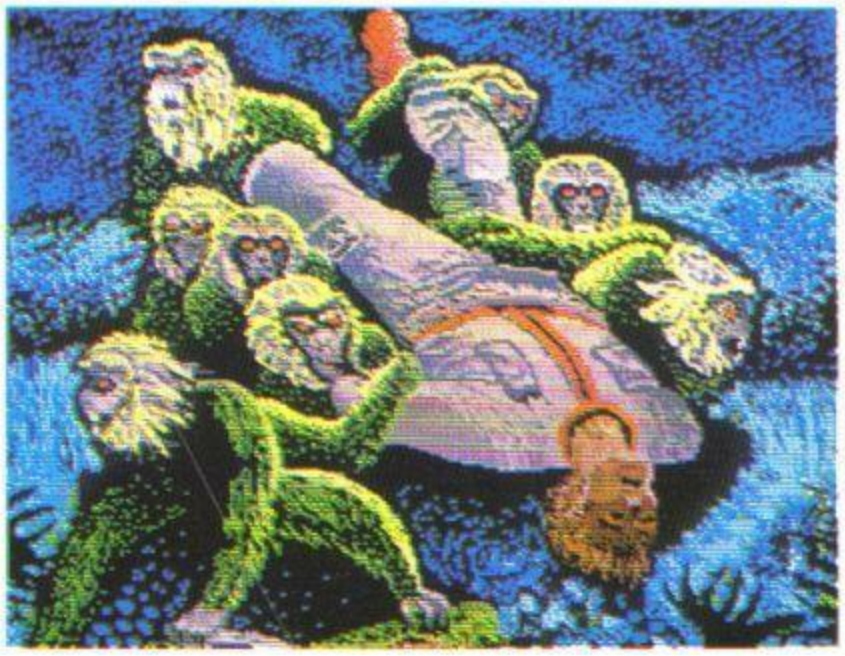
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



TIPO DA SPIAGGIA

Questo è un interessante fumetto ben proporzionato e "impaginato". L'uso delle funzioni Shading e Smearing sulla tavola ha funzionato bene, e si sarebbe potuto estenderlo all'acqua. L'Amiga si offre molto bene a nuove forme e una combinazione di figure in stile fumetto con fondali realistici potrebbe esserne un buon esempio. (Nick Lines, Amiga)

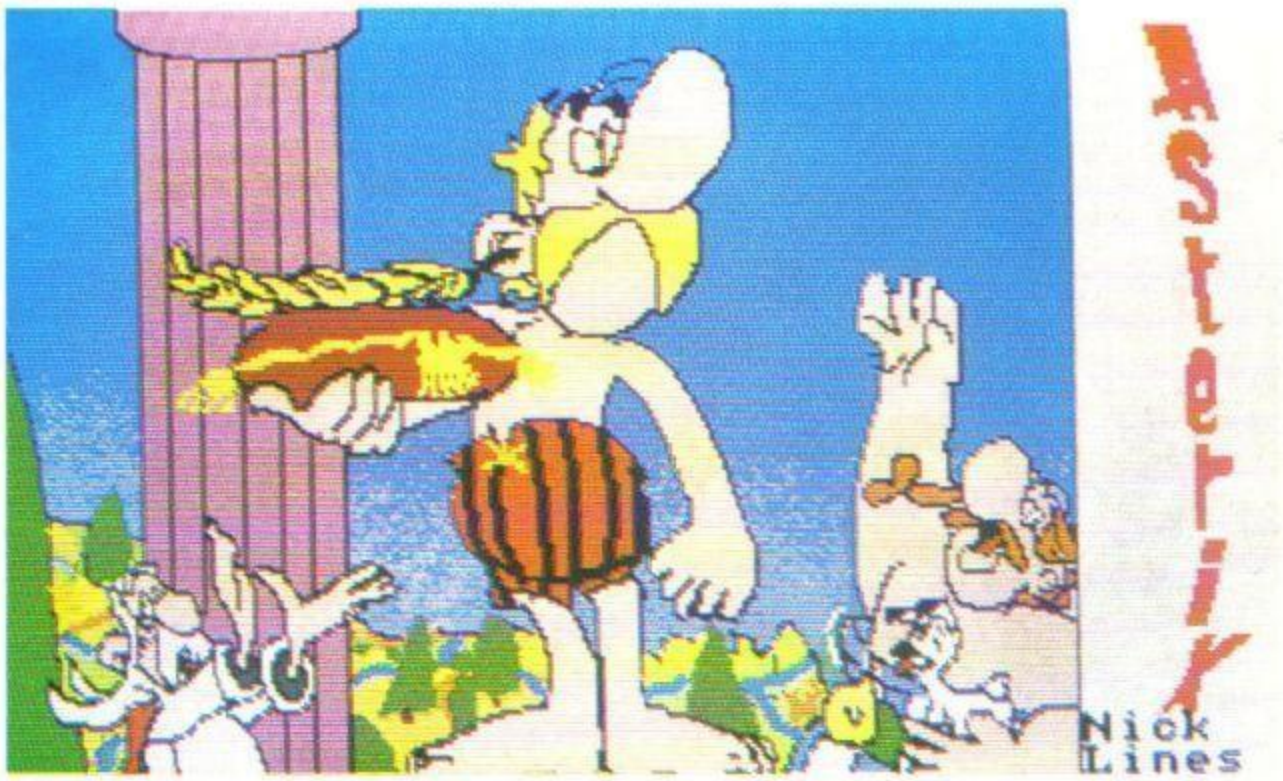


BABBUINI

Un uso interessante della tecnica "carboncino" prodotto lavorando con lo strumento a mano libera con colori vivaci su un fondo nero. In alcuni punti è un po' confuso, ma nel complesso è una tecnica molto efficace. (Charles Headley, Amiga)

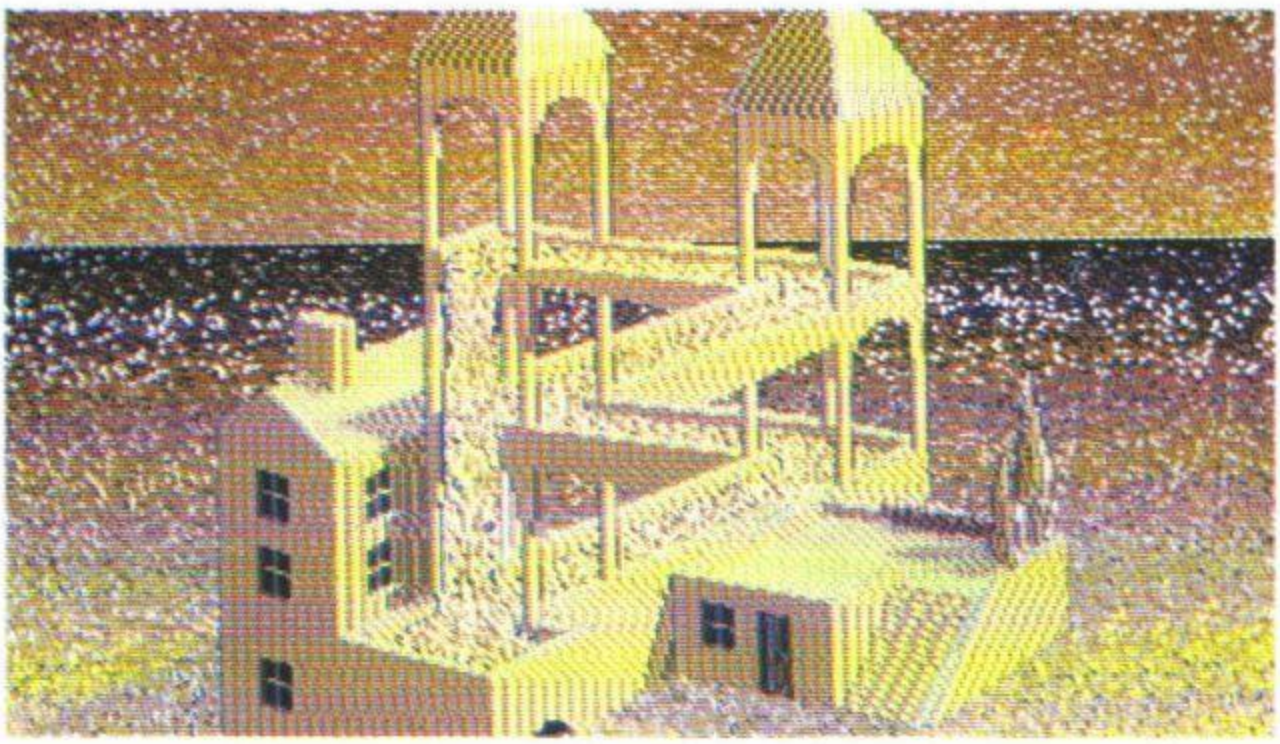
ASTERIX

Questo sembra essere stato "ricalcato" dal famoso fumetto francese. Trasferire dei disegni su computer è un procedimento molto difficile per diverse ragioni, tutte dovute alla risoluzione limitata. Quasi tutte le illustrazioni disegnate a mano ed i fumetti vengono prodotti su scala più grande di quella effettiva di stampa. Lo spessore delle linee e la scalettatura delle curve di un normale schermo da computer rendono praticamente impossibile copiare tutti i dettagli. La soluzione, naturalmente, sta nel modificare l'immagine, tralasciando alcuni particolari. In Asterix, ad esempio, le fiamme alle spalle di Obelix potevano essere ridotte o tralasciate completamente. (Nick Lines, Amiga)



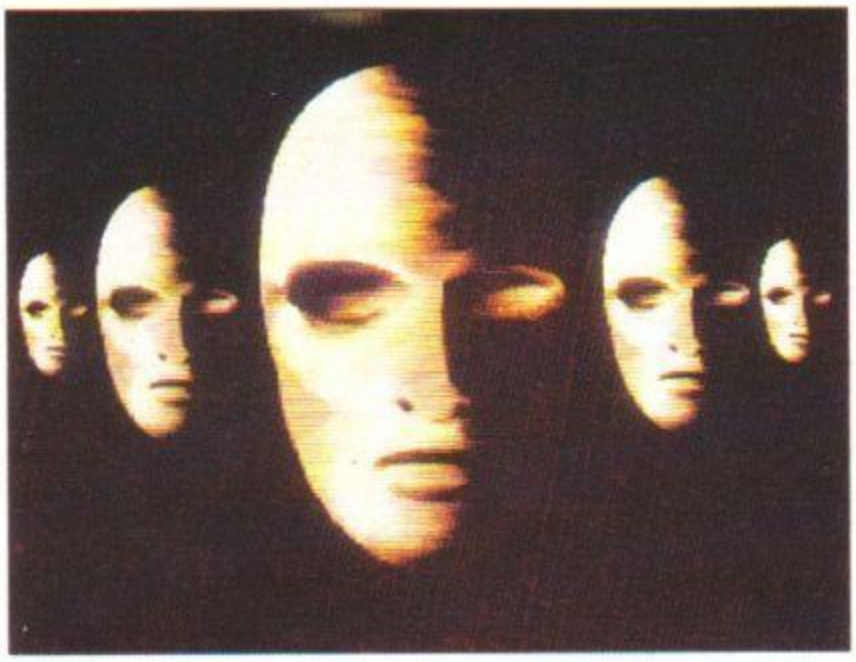
ESCHER

Questa immagine è stata disegnata usando Digipaint, il nuovo programma paint HAM della New Tech, di cui uscirà presto la versione 3. L'immagine di Ian è eccellente, specialmente l'ombreggiatura, ma la cascata rovina l'effetto globale. Il flusso d'acqua verticale avrebbe dovuto avere una trama e un colore diversi dal resto ed avrebbe dovuto fare schiuma nel punto d'impatto. (Nick Lines, Amiga)



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



FACCE

Un'immagine semplice ma suggestiva composta con Deluxe Paint. Inizialmente è stata disegnata come una sfera ombreggiata che poi è stata tirata e alla fine ci sono state disegnate sopra gli elementi del volto. (David Bowden, Amiga)

LA MOSCA

Photon Paint è senza dubbio il più facile programma paint/HAM per Amiga. L'artista ha incluso i vari passaggi che sono stati necessari a produrre questo eccellente insetto. Notate l'uso del comando Blend, per creare delle superfici apparentemente curve, e la trasparenza delle ali. (K.F.S. Deason, Amiga).

Pigliate pennello e tavolozza... cioè... mouse (o joystick) e computer e datevi da fare. Dite di essere creativi, dimostratelo!!! Mandateci i vostri disegni elettronici: i migliori verranno pubblicati e, magari, anche premiati. Potreste diventare famosi! Sta a voi decidere!

NOTA *Inviate i vostri disegni su dischetto indicando su un foglio di carta a parte con che programma e su quale computer sono stati realizzati. Se volete, aggiungete le vostre considerazioni sul disegno, come l'avete realizzato, ecc. Ci interessa tutto e ancora di più di tutto.*

ALEX COMPUTER MAIL SERVICE

A2000 L.2250000
PC40 III L.3880000

TEL.011/7730184 ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE

----- AMIGA----------	
ARCHIPELAGOS	L. 6 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
PIRATES	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
SWORD OF SODAN	L. 4 9.000
TV SPORT FOOTBALL	L. 5 9.000
LORD OF THE RISING	L. 4 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
POPULOUS	L. 4 5.000
VOYAGER	L. 3 9.000
MANHUNTER	L. 5 9.000
SPACE QUEST II	L. 4 7000
LEISURE SUIT LARRY	L. 4 9.000
GOLD RUSH!	L. 4 9.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 5 9.000
BLOOD MONEY	L. 5 9.000
RAMPAGE	L. 2 5.000
OPERATION WOLF	L. 2 9.000
ROCKET RANGER	L. 5 9.000
CRAZY CAR II	L. 2 9.000
COSMIC PIRATE	L. 3 9.000
ROBOCOP	L. 3 9.000
DRAGON NINJA	L. 3 9.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 2 5.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 6 9.000
VIGILANTE	L. 25 000
BATTLETECH	L.4 9.000
U.M.S.	L. 4 9.000
R-TYPE	L. 4 9.000
SUPER HANG-ON	L. 4 9.000
EMPIRE	L. 4 5.000
ELITE	L. 4 9.000
CARRIER COMMAND	L. 4 9.000
VICTORY ROAD	L. 3 9.000
RAIDER	L. 3 9.000
DUNGEON MASTER	L. 4 9.000
DESTROYER	L. 2 9.000
SUB BATTLE sim.	L. 2 9.000
AFTERBURNER	L. 4 9.000
--------UTILITIES----------	
LOGISTIX	L.12 0.000
CAD-3D	L.14 5.000
TEXTCRAFT PLUS	L.14 5.000
X-CAD	L.7 00.000
PHOTOLAB	L.2 69.000
KINDWORDS	L. 6 0.000
MATH AMATHION	L. 7 9.000
AMIGA TOTO	L. 6 9.000
SUPERBASE PERSONAL	L.19 0.000
SUPERBASE PROFES.	L.39 9.000
64 EMULATOR II	L.16 9.000
INTRO CAD	L.10 7000
VIDEOSCAPE 3D	L.33 0.000
MOVIE SETTER	L.14 9.000
--------ATARI ST----------	
KICK OFF	L. 2 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
THE RUNNING MAN	L. 2 9.000
BARBARIAN II	L. 3 9.000
RAMBO III	L. 3 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
VOYAGER	L. 3 9.000
DEJA VU II	L. 4 9.000
CRAZY CAR II	L. 2 9.000
AFTER BURNER	L. 3 9.000
CHICAGO'30	L. 2 9.000
VICTORY ROAD	L. 3 9.000
SUPER HANG ON	L. 3 6.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
--------MS DOS----------	
F19 STEALTH FIGHTER	L. 9 9.000
SENTINEL WORLDS I	L. 5 9.000
FAST BREACK	L. 3 5.000
688 ATTACK SUB	L. 7 2.000
OUT RUN	L. 2 9.500
WHO.ROGER RABBIT	L.
SIMBAD	L. 5 9.000
GRAN PRIX CIRCUIT	L. 5 9.000
TEENAGE QUEEN	L. 3 7000
BLACK CAULDRON	L. 4 9.000
ZAK MC.KRACKEN	L. 4 9.000
SPACE QUEST III	L.5 9.000
POLICE QUEST II	L. 4 9.000
KING'S QUEST IV	L. 6 9.000
MAN HUNTER	L. 5 9.000
GOLD RUSH!	L. 4 9.000
PT 109	L. 5 9.000
F16 FALCON AT	L. 8 9.000
BALANCE OF POWER	L. 4 8.000
HOSTAGES	L. 3 7000
FIRST OVER GERMANY	L. 6 9.000
DEMON'S WINTER	L. 5 9.000
POOL OF RADIANCE	L. 4 9.000
KING'S OF THE BEACH	L. 6 9.000
MAY DAY SQUAD	L. 3 9.000
NIGHT RAIDER	L. 3 9.000
DOUBLE DRAGON	L. 4 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
--------UTILITY----------	
LOGISTIX	L.17 0.000
SUPER BASE PERSONAL	L.15 0.000
INSTANT PAGES]	L. 4 5.000
KARATO	L. 69 0.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI.
TUTT IPREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-BOX

Lettere, lettere, lettere & filosofia.
Non per vantarsi ma nemmeno la Postal Market credo che riceva tanto materiale cartaceo quanto ne arriva sul tavolo della redazione di K tanto che abbiamo già provveduto alla sostituzione della cassetta e...dei cestini. Eh si perché come recita il motto del Battaglione Difesa N.B.C.(Nucleare, Biologica e Chimica): "A nuova offesa, nuova difesa" e quindi ci siamo comprati in leasing un superbo distruttore di documenti dove le lettere meno edificanti o comunque troppo noiose, polemiche e vacue, vengono trasformate in altrettante simpatiche striscioline multicolore (spessore mm.0,5) buone tuttalpiù per un puzzle o per un veglione. Ma rompiamo gli indugi e vediamo di rispondere a chi ha proficuamente speso le proprie energie e le 650 lire dell'affrancatura. Ah una cosa, io non sono più Bill, forse ve ne eravate accorti o forse no, comunque da questo mese sono in forza alla rubrica K-Box. Assaggiatemi, magari diverremo amici. BRAMBO's

BASTA COI RITARDI!

Hello K! Scrive ancora "ONE GAME MAN". L'altra volta vi ho mandato uno stupendo trucco per il magnifico *Falcon F16*, insieme ad un bel po' di elogi. Ma questa volta devo esporvi un problema che ha cominciato a manifestarsi sulla vostra rivista verso il terzo numero. Non si tratta di frequenti errori di stampa o di una rubrica insoddisfacente ma della data di uscita del vs.magazine: non è mai la stessa! Una volta esce il nove, una volta il sedici, un' altra volta il diciassette ed oggi, venerdì 19 Maggio non ho ancora trovato K in edicola. Capisco che necessita tempo per realizzare una rivista completa e stupenda come la vostra, ma se almeno deste una data fissa in cui ogni mese il vostro magazine sia esposto tra le gremite file del mio giornalaio di fiducia, vi assicuro che tutti noi Kappisti saremmo più contenti. Un altro piccolo problema riguarda il crucikappa, il quale è spesso stampato con disordine (specialmente dei numeri). Spero nel vostro impegno per riempire queste due piccole lacune.
Il vostro affezionato
■ **"ONE GAME MAN"alias Marco Salino.**

Ahinoi, tu ci pungi sul vivo gettando il tuo salino sulle nostre ferite. Lo sbalzo termico delle uscite è purtroppo dovuto a dei problemi tecnici di vario genere che speriamo di risolvere in breve tempo (da questo numero) e quindi definire una data di uscita fissa (pensiamo intorno al 10 del mese). Ad ogni modo ti prometto che tireremo le orecchie a chi di competenza soprattutto per quel che riguarda il Crucikappa così che l'anno prossimo gli elementi in questione possano prendere parte senza difficoltà alla nuova edizione delle avventure di Star Trek.

PER UNA POSTA RIVOLUZIONARIA

La rivoluzione è vicina. Eh no! Non ci siamo proprio! Che schifo!!
K è la migliore rivista di informazione informatica e voi, razza di miscredenti, eretici tiralagne, la state rovinando. Sto parlando della posta naturalmente, i più svegli fra voi (4 o 5 al massimo) l'avranno già capito. Siete una lagna e inquinate la posta con le vostre cacchiate tipo: Quando esce il Sega Mega-Drive? oppure quelle pallose storie che occupano spazio e spazio. Avete rotto le palle!! Domando a gran voce: Lettori intelligenti non vi siete stancati? Quanti fra voi si sono addormentati leggendo la posta di K? Chi non si è appisolato scagli la prima pietra. Insomma uniamoci e distruggiamo la posta per poi ricostruirla affinché la polemica, il casino e il divertimento regnino finché K vivrà. Allora avete capito? So che dalle vostre menti illuminate già fremono polemiche e idee e sento che la Rivoluzione è vicina. Mica mi farete credere che K ha solo lettori intelligenti ma seri, stupidi o pallosi... VERO!!?

Forza, dico a te che stai leggendo, prendi carta e penna. Questo è il tuo momento, puoi farti conoscere, dire come la pensi. Per concludere vi lascio con tre frasi tre su cui pensare:
1) Meglio parlare chiaro e in faccia, che nascondersi o abbozzare;
2) Ognuno deve avere uno scopo nella vita, altrimenti è un fallito comunque;
3) Il razzismo non è una questione di razze ma di pensiero.
Arrisentirci a presto.
■ **The BOY alias Dario Altobelli**

Non c'è dubbio, gli Altobelli sono una generazione di goleador e tu Dario, puntuale come il tuo omonimo ai mondiali di Spagna, hai fatto perfettamente centro. La posta non ha più il buon sapore di quella di una volta ma in redazione non disperiamo di riuscire a farne nuovamente lievitare il livello qualitativo. Tanto per ominciare abbiamo tolto il premio per la lettera del mese (che passerà ai TNT) così vediamo se la smettete di svolgere temi invece di scrivere lettere. Poi si vedrà.

ALCUNI CONSIGLI

Carissimi redattori di K sono un vostro affezionato lettore (e chi non lo è) fin dal K1 e volevo darvi alcuni consigli:
1) Recensire più giochi per le varie console
2) Eliminare la pagina con il Crucikappa perché se proprio qualcuno volesse divertirsi in questo modo, potrebbe comprarsi una rivista dedicata all'enigmistica (magari insieme a K)
3) Sostituire la pagina del Crucikappa con più lettere dei K-annunci.
■ **Saluti Luca Borella. Martellago (VE)**

Ecco uno stile di scrittura chiaro, conciso e mirato. Mediteremo sulle proposte che ci hai fatto anche se personalmente il Crucikappa lo trovo simpatico (in fondo anche la vita è tutta un quiz). Pensa se anziché produrre Kick-Off per gli amanti del calcio avessero loro suggerito di andarsene all'oratorio a dare due calci a un pallone. Ah, dimenticavo, lo spazio K-annunci è in via di ampliamento.

POLEMICA?

Cara, (mica poi tanto) K...e va bene! Volete la polemica? La polemica avrete! A dire il vero era tanto che avevo in mente di scrivere una lettera polemica, ma non l'ho mai fatto, ma ora...
Arg.1 La posta fa schifo e l'avete rovinata voi di K indicendo il concorso sulla lettera del mese, avete ucciso sul nascere K-Box.

Infatti tutti i lettori hanno pensato bene di non scrivere lettere polemiche ma di esprimere nelle missive tutta la lor cultura ipotetica. Risultato:il 98% della posta è solo un lungo monotono insieme di pallosi monologhi. E questo non me lo sarei mai aspettato, quindi invito i lettori a non cercare di imitare codesti fregnoni, quindi scrivete solo lettere polemiche.
Arg.2 L'Atari ST è una fregatura a breve termine. infatti sono sicuro della totale estinzione dell'ST entro 2 anni. I giochi sono tutti medi, le idee scarseggiano e l'evoluzione videogiochistica ormai è all'apice. Avere di più in fatto di giocabilità è quasi un sogno. L'Amiga invece è ancora da sfruttare e prevedo un futuro molto più roseo. Secondo me con il diffondersi delle consolle a 16 bit e degli home a 32 bit l'unico 16 bit a rimanere sarà l'Amy.
■ **CRITICATOR (Roma)**

Occhei Criticator, abbiamo raccolto il messaggio, tanto che la lettera del mese come puoi vedere non c'è più (e non ci sono più nemmeno alcuni passaggi della tua lettera che peraltro non spostavano di una virgola il succo complessivo del discorso).

Sulla qualità degli scritti (per gli orali ne riparliamo un'altra volta) questo è quello che offre il mercato e anche se come certamente sai "Si può dare di più" per il momento ci dobbiamo accontentare. Sulle previsioni per il futuro o ci si fida di qualcuno tipo Jucas Casella (memorabile preveggente di un Festival di Sanremo anno 1982) o altrimenti non ci resta che aspettare, tante e tali sono le variabili imprevedibili che il discorso "Mercato" comprende. Tanto per fare un esempio, pochi anni fa tutti avrebbero giurato sulla fine del sistema di videoregistrazione VHS a tutto vantaggio del Video 8, poi invece...Nel frattempo, volendo, si può discutere di altro.

PER UN WARGAMES IDEALE

Spettabile redazione di Kappa, era un afoso pomeriggio di Maggio, quando un articolo di quel mese mi ispirò alcune considerazioni sui Wargames, che poi ho voluto scrivere.

Il Wargame è un gioco a mio parere, piuttosto irreale.Questo perché non rispecchia il reale svolgimento di una guerra:nella realtà gli antagonisti muovono le proprie forze di pari passo. Certo, quando si tratta di Wargames da tavola non c'è altro sistema, per fare andare avanti il gioco, che ricorrere alla regola dei turni. Ma mi chiedo se su un computer non si possa fare in modo che i giocatori muovano contemporaneamente. In questo modo si eviterebbero varie conseguenze del comune wargame:ad esempio colui che inizia per primo è molto avvantaggiato rispetto all'avversario (ricordate la prima rego-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

la di "Sun Tzu"?), inoltre i turni rendono spesso il gioco noioso perché, fra pensiero ed azione, il giocatore, prima di iniziare la propria mossa, impiega parecchio tempo.

L'interazione degli avversari renderebbe il gioco molto più avvincente. Il mio wargame ideale dovrebbe avere lo schermo di gioco diviso in due in modo che ogni giocatore, avendo sott'occhio le proprie armate possa muovere contemporaneamente all'avversario. Dovrebbe poi avere una mappa che presenti l'intero territorio di gioco,su cui si possa "cliccare" la parte da rendere più dettagliata (come in *War in Middle Earth*). Infine un pizzico di buona grafica e uno scenario in 3D, come quello mostrato nella foto di *Waterloo* apparsa sul n.6 di K, non potrebbe che valorizzarlo. Magari potremmo chiamare un simile gioco "Dinamic War Game" visto che non è più, per regole e spirito di gioco, il classico gioco di guerra.

Mi chiedo infine se su macchine ad 8 bit potrà mai apparire un simile gioco, essendo io possessore di un C 64; certo che il terreno più fertile per conferirne l'adeguata velocità, sarebbe quello del campo dei 16 bit.

■ **Davide Viggiano, Arco Felice (NA)**

Indubbiamente giocare in contemporanea con gli avversari può sembrare un miglioramento della qualità complessiva della simulazione ma in fondo, riferendoci proprio alla realtà, mosse e contromosse sono legate si strettamente tra loro ma mai in maniera esattamente contemporanea. Se per ipotesi uno stato decide di ammassare le sue truppe alla frontiera è lecito pensare che anche il confinante decida di fare altrettanto o che comunque si regoli di conseguenza e comunque lo fa "dopo". Quello che tu proponi mi ricorda in fondo l'atteggiamento dei Francesi che nella 2ª Guerra Mondiale erano talmente convinti della tenuta della loro linea Maginot che finirono col non rendersi conto che mentre loro si ammassavano in zona, i tedeschi, "contemporaneamente", stavano arrivando ed andando da tutt'altra parte cosicché la partita fini prima ancora di cominciare. In fondo la guerra (che peraltro detesto molto cordialmente) come gli scacchi, richiede inevitabilmente una certa buona dose di strategia e anche nel gioco, come in fondo accade nella vita, c'è sempre e comunque "uno" che muove per primo. E nota bene, che non sempre vince.Dunque...

ATARI E AMIGA, ANCORA?

Leggo la vostra rivista dal n.5, grazie ad un mio amico che mi ha presentato a voi. Mi sembra che siate abbastanza seri nelle recensioni infatti mi fido solo di voi per i miei acquisti (non mi fate rimangiare tutto!!!) e per la posta accettate anche la, diciamo così, guerra tra amighisti e ataristi (non posseggo ne un Amiga ne un Atari ma questa lotta mipiace, anche se non troppo)

Gradisco anche il fatto che vi occupiate di tutto il resto del mondo del computer oltreché di videogiochi. Inizio subito con le cose serie e mi chiedo perché nella posta ormai si parla quasi sempre di di Amiga 2000 o 500 e di ST, tutti e due computer di valore ma sempre e solo questi.Avete forse dimenticato i vecchi 8 bit. Mi chiedo dove sono finiti tutti i vari C64, Amstrad.ZX e Spectrum, perché non si fanno più sentire? Spero che abbiate raccolto il mio appello e scriviate subito a K. Vorrei inoltre che venissero aumentati i servizi che riguardano la programmazione, facendo più domande ai programmatori sulle tecniche di gestione del gioco, della stampa, dei suoni, dell'animazione, dello scorrimento ecc. Insomma tutto quello che può servire per fare un videogioco, anzi spero che facciate addirittura una scuola di Arcade come quella di Avventura scritta dal prof.Luca Marasson.

■ **Pagano Rosario (Messina)**

Lo scopo di K è proprio quello di aiutare i lettori nelle scelte di un mercato quanto mai vasto e parcellizzato mentre non è sua intenzione diventare lo speaker-corner dal quale i lettori possono tuonare e lanciare i loro anatemi contro chi ha un computer diverso dal roprio. "Ogni scarraffone è bello a mamma sua" dicono a Napoli e quindi lasciamo perdere le polemiche. Quanto ai programmatori, anche noi vorremmo tanto poterli intervistare più spesso solo che il più delle volte sono latitanti peggio dei Boss di Cosa Nostra, comunque non disperiamo; i nostri agenti sono sempre sulle loro tracce e ogni volta che ne incontriamo uno stai tranquillo che lo ritroverai sulle pagine di K.

VASCO COLPISCE ANCORA!

Spett.le Redazione di K, sono purtroppo costretto a chiedervi di concedere nuovamente un po' del vostro spazio ad una mia lettera, questa volta in risposta a quella del "Vascaro" Marco Minniti da cui sono chiamato direttamente in causa nella posta del n.7 di K. sinceramente speravo che qualche spunto di discussione sarebbe emerso dalla mia missiva (mi aspettavo Bittanti, però...) e devo ammettere che quanto Marco ha scritto va al di la delle mie previsioni. Contiene infatti un ottimo suggerimento, forse irrealizzabile però condito da una serie di affermazioni che mi inducono a rispondere, appunto.Bene, premetto che sono un appassionato, non un fan, di Vasco e degli Iron Maiden, ma anche di Battisti, Dalla, De Andrè e in generale di tutta la cosiddetta musica non prettamente commerciale. E allora posso chiedermi e posso chiedere a tutti i Vascari, che cosa ha ottenuto la "polemica incallita" contro tutto e tutti e se la musica e l'atteggiamento "duri" non siano delle bandiere sotto le quali nascondersi e sentirsi uniti.

Questa mancanza di ideali, tipica di chi fa del rifiuto la propria filosofia, mi sembra assai puerile e forse lo è sembrato anche a Vasco, tenendo conto del suo ultimo disco. Desidero inoltre fare una precisazione su una frase della mia precedente lettera che forse è stata male interpretata. "Io spero che Bittanti e quelli come lui non siano presi in considerazione"dai LETTORI, non dalla rivista, che può e deve seguire la propria politica di pubblicazione delle lettere e aggiungo che io ho tolleranza e rispetto nei confronti di quanti ne hanno altrettanta per me. Appunto perché siamo in un paese libero e civile. I discorsi sulla democrazia lasciamoli ai politici.

■ **Emilio Gelosi (Forlì)**

P.S. Su quali computer potranno girare le nuove avventure Infocom? Potreste parlare del futuro (reale, non possibile) delle avventure di *Zak McKraken*?

Suggerisco sia a te che a "Vascaro" e dintorni (Bittanti, Buttanti, Battenti ecc...) di rivolgersi a Ciao 2001 oppure addirittura direttamente a Red Ronnie, meglio noto come"Il Muccioli" delle giovani generazioni di musicodipendenti;palestre ideali per delle disquisizioni di carattere musical-sociologico.

Le avventure Infocom per ora sono realizzate solo per i computer a 16 bit, mentre il sistema in stile Zak McKracken sarà utilizzato dalla LucasFilm per l'adventure game di Indiana Jones ed un altro gioco, Loom.

In chiusura ti meriti un bonus per l'uso della carta riciclata.

PER UN COMPUTER INTELLETTUALE

Spett.Redazione di K vi scriviamo per analizzare un problema molto importante: l'utilizzo del computer in attività più serie. Sappiamo molto bene che questo è un argomento ne hanno parlato milioni di volte, ma credo che sia arrivato il momento di riaprire le polemiche e di chiuderle una volta per tutte. È risaputo che il livello culturale medio del nostro popolo non è molto alto (è un dato di fatto, non prendetevala con me) e non deve stupire che i videogames siano i più graditi e i più seguiti dagli utenti del computer. Non è però un motivo sufficiente per non tentare di dare agli utenti qualcosa di diverso, di più utile culturalmente, di "edificante" nel senso etimologico. se non cerca di assolvere a questo compito, il computer è praticamente fallito come fattore di autentico progresso. Ecco perché sosteniamo che il computer, sotto una parvenza di innovamento (anche) culturale, asseconda i gusti deteriori dei suoi utenti e non si impegna molto nel campo didattico, rispettando soltanto l'esigenza divertimento. Parlando in termini molto semplici, "babbo computer" offre ai suoi "bimbi" ciò che essi preferiscono, ma è risaputo che per allevare ed educare bene un bambino non si può sempre e solo accontentarlo, bisogna anche farlo crescere in maturità ed esperienza:non solo dolci ma anche vitamine! È evidente allora che si prospettano due modi fondamentali di usare l'home computer. Da un lato l'utente si limita a smanettare un joystick, è questo l'uso più comune dei calcolatori (8-16 bit), per il quale non si richiedono particolari competenze tecniche. Mentre dall'altro abbiamo gli usi più intelligenti e creativi. le possibilità d'impiego si sono oggi molto allargate e una di queste sono le utilizzazioni didattiche (soprattutto in Inghilterra e negli USA) tra le più diffuse, è l'insegnamento delle lingue o di altre discipline. Questa è solamente una delle tante applicazioni in cui le case di software non si sprecano molto (ebbene sì!abbiamo di nuovo con loro!). Non finiremo mai di dirvi che questa rivista è una delle più affermate nel campo del divertimento elettronico ed è anche una delle più voluminose per quel prezzo (...che al direttore sia venuto in mente di aumentarla? Non lo fare sai!).

Grati per tutto ciò che ci date vi salutiamo cordialmente.

■ **Donnarumma Francesco (e altri 20)**
Cascina Pisa - PISA

É verissimo, molto spesso si sottovalutano le possibilità d'uso del computer e le case di software, anche secondo me, non hanno ancora compreso in pieno quale e quanta parte dell'utenza sia interessata all'uso di programmi applicativi, fra virgolette, seri. Basti pensare, un caso fra i tanti, a come nel giugno scorso, un ragazzo , portatore di handicap, abbia potuto dare l'esame di maturità utilizzando perlappunto un terminale e dei programmi appositamente studiati per lui. Credo che sicuramente uno dei motivi che induce le varie software-house a non impegnarsi più di tanto nella realizzazione di prodotti di questo tipo sia in fondo lo stesso che spinge le case automobilistiche a produrre, con le dovute eccezioni, auto "veloci" piuttosto che auto "sicure": la poca domanda. Le tue affermazioni sono proprio per questo molto interessanti e mi sento di sottoscriverle pienamente, in attesa di tempi migliori.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Poco spazio per le Pagine Gialle questo mese... il "tormentone" è arrivato alla quarta puntata e la guida al software è dedicata ai giochi per Macintosh. I giochi, nel senso vero del termine, aumentano, come aumentano gli annunci. Quindi non ci resta che augurarvi una buona lettura. Ah, non perdetevi la lettera della

ROMANZO D'APPENDICE

LA PULCE NELLA MACCHINA: PARTE 4

Orazio Maniglia fissò tristemente la tazza di casa sua. Ora dopo ora il livello dell'acqua saliva continuamente. I suoi peggiori incubi stavano trasformandosi in realtà: aveva temuto che un giorno uno sprite maligno avrebbe potuto prendere il controllo dell'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto ed invertire la polarità dei motori di pompaggio. Ed ora la cosa era veramente accaduta! Dio solo sa quante volte ha scritto al Sig. Tordo, il sovrintendente dell'Impianto, per fargli notare il pericolo. Ma non poteva dimenticare quelle risposte, quello no. Orazio Maniglia aveva un vago sospetto che la sua permanenza all'Asilo per Lunatici di Cavolate di Sotto era dovuta in parte alla sua insistenza su questo problema.

Misurò il livello della sua tazza ancora una volta, poi si precipitò contro la porta vestito della sua camicia di forza e ci diede dei colpi col gomito. Nessuno rispose. Non c'era da stupirsi visto che la porta era tappezzata con 10 cm di Isolante Deluxe Schizocomf della Acme. Alle sue spalle udii il rumore dell'acqua che traboccava sul pavimento una volta che aveva raggiunto il bordo della tazza.

N'Gar Trombobo era triste e solo. La serie di notizie in arrivo indicavano che i suoi piani per mettere il mondo in ginocchio stavano progredendo bene, ma il problema era che non c'era nessuno che adorasse o applaudisse la sua grandezza. Aveva percorso in lungo e in largo per molte volte le banche dati dell'Impianto di Epurazione Fognaria, ma gli unici altri sprite che aveva incontrato erano quelli che se ne stavano seduti in un angolo dei Diagrammi di Indicazione del Flusso sui terminali della stazione di pompaggio principale. Non erano altro che stupidi e rozzi umanoidi armati di badile molto più interessati alla raccolta del guano che a prostrarsi davanti a delle menti superiori. Il massimo che riuscii ad ottenere, trafficando con le loro banali subroutine d'animazione, fu di farli spalare a velocità doppia del normale ogni volta che teneva un discorso, il che era tutto sommato un po' inquietante.

Intanto, il livello dell'acqua nella cella di Orazio Maniglia stava raggiungendo le prese di corrente. Orazio Maniglia stava cominciando a pensare che fosse giunta la sua ora. Tirando in giù la faccia sotto il livello del collo della camicia di forza e soffiando era riuscito a gonfiarla e mantenersi a galla, ma se non fosse morto annegato, sarebbe comunque morto asfissiato dai gas tossici. Erano passate diverse ore da quando i motori di pompaggio erano stati invertiti e un bel po' di materiale si era ormai formato nella rete fognaria proprio sotto l'Asilo; poiché la cella di Orazio Maniglia era nello scantinato, tutta quella roba stava venendo fuori dalla sua tazza.

Poi ci fu un cortocircuito. Una scintilla balenò nell'improvvisa oscurità e undici diversi tipi di gas, ciascuno più tossico del precedente, presero fuoco simultaneamente. L'esplosione risultante squarciò la porta della cella. Orazio Maniglia fu trascinato attraverso la porta e lungo il corridoio da un'onda di effluvi schiumosi, oltre l'ufficio del Dr. Gattabuia, il direttore dell'Asilo.

"Dr Gattabuia, dovete ascoltarmi. Il mondo è in pericolo!", urlò Orazio Maniglia mentre veniva trasportato via nella sua camicia di forza gonfiata.

Il Dr Gattabuia smise di scrivere, mise giù la matita e si controllò il polso.

Fu il giardiniere che alla fine riuscii ad afferrare il giovane Maniglia, che s'era ritrovato, non del tutto asciutto, in cima al cumulo di materia organica lasciato dall'inondazione. Pensando di aver scoperto una specie di zucca albina marrone, il giardiniere infilzò l'oggetto col suo forcone e rimase sorpreso quando lo strano vegetale cominciò ad urlare ed esplose sgonfiandosi, circumnavigando il cumulo di materia organica tre volte prima di fermarsi in mezzo al campo di rabarbaro.

"Tu devi essere pazzo!", disse il Dr Gattabuia quando Orazio Maniglia gli spiegò la sua teoria.

"Ma è vero, Dr Gattabuia. É successo proprio come avevo sempre detto."

"Ti abbiamo tenuto dentro quella stanza per troppo tempo", disse il Dr Gattabuia, pensando più alla quantità di effluente che era fuoriuscita dal giovane Maniglia che all'effetto che la segregazione aveva avuto sulla sua condizione mentale.

"C'è un solo modo per fermarlo", disse Orazio Maniglia, "e per questo ho bisogno di usare il vostro Ameba."

"Beh, non è che sia molto contento di farti usare il mio personal computer", disse con fare dubbioso il Dr Gattabuia, scrollandosi dal vestito a fiori le briciole dei biscotti al cioccolato e appoggiando il suo binocolo. "Spiegami cosa intendi fare?"

"Scriverò un virus!", disse Orazio Maniglia facendo brillare gli occhi.

"Oh, Dio mio", disse il Dr Gattabuia,, che s'era appena ripreso da un brutto raffreddore.

"Oh, Dio mio", disse il pappagallo sulla sua spalla.

"Oh, Dio mio", disse N'Gar Trombobo, che aveva ascoltato la conversazione attraverso il telefono del Dr Gattabuia...

INDICE

80 Romanzo d'appendice
Siamo arrivati alla quarta parte

81 Guida Software
É arrivato il turno del Mac. Questo mese la guida ai migliori giochi prende in esame il computer più amato dalla redazione

84 K-Annunci
Contatti, scambi, vendite nella VOSTRA rubrica.

85 "Lettera Eccellente"
La Cinemaware esercita il proprio diritto di "parola" per difendere Lords of the Rising Sun.

86 Guida hardware
Come muoversi nella giungla PC per l'acquisto di un IBM e compatibile? Tutti i dettagli e i prezzi.

88 Il crucikappa

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA

K

IL MEGLIO PER MAC

I giochi elencati sono disponibili presso i circuiti di vendita della Lago tel (031) 300174, ELCOM tel (0481) 520343 e PISOFT tel (0587) 213640

AIRBORNE!

Silicon Beach
512k, Plus, SE • L53000

I più vecchi possessori del Mac conosceranno bene questo spara e fuggi. La sua data di realizzazione coincide con l'uscita dei primi 512k e la sua età si fa sentire. Suoni digitalizzati e nemici che vi attaccano in varie ondate. Il vostro compito è evitare l'invasione nemica per cielo e terra sparando all'impazzata con un cannone antiaereo ed un mortaio.

ANCIENT ART OF WAR

Broderbund

ANCIENT ART OF WAR AT SEA

Broderbund
512k, Plus, SE, II• L75000 l'uno

Dagli insegnamenti di Sun Tsu sono stati realizzati due giochi di tattica e strategia che sfruttano l'interfaccia utente del Mac. Il secondo contiene anche un generatore di scenario che consente di disegnare nuove mappe e posizionare le truppe e determinare gli obiettivi delle battaglie.

APACHE STRIKE

Silicon Beach

Straordinario spara e fuggi con animazione e prospettiva diretta dal cruscotto del vostro elicottero, l'Apache Ah-64. Lo scenazio è formato da lunghi viali tra alti grattacieli percorsi e sorvegliati da elicotteri nemici e micidiali mezzi cingolati. Il compito è liberare i numerosi quartieri (livelli) della metropoli distruggendo il centro di controllo. L'Apache è dotato di una sofisticata strumentazione e più nemici vengono abbattuti più alto sarà il punteggio. Effetti sonori digitalizzati.

ARKANOID

Discovery
512k, Plus, SE • L59000

Il rompi muro che ha rilanciato il genere più classico dei videogiochi. Effetti sonori digitalizzati e buon controllo della racchetta con il mouse.

BALANCE OF POWER

Mindscape
512k, Plus, SE • L82000

BALANCE OF POWER: THE 1990 EDITION

512k, Plus, SE, II • L89000

Il gioco pacifista non poteva che essere lanciato dal Mac. Scopo del gioco è mantenere l'equilibrio mondiale senza perdere il proprio prestigio internazionale. Naturalmente impersonando, a scelta, il presidente degli Stati Uniti o dell'Urss.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BEYOND DARK CASTLE.
Silicon Beach Software
Il seguito di *Dark Castle* mantiene le splendide animazioni con l'aggiunta di un pizzico di tecnologia in più. L'obiettivo è recuperare 5 sfere che permettono al Principe Duncan di accedere alle sale del Cavaliere Nero.

CHESSMASTER
The Software Toolworks
512k, Plus, SE • L130000
Potente programma di scacchi con una libreria di 71000 movimenti e la possibilità di ruotare a piacimento la scacchiera.

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER
Electronic Arts
512k, Plus, SE, II colore • L89000
Spettacolare simulatore di volo con molti aerei e situazioni da affrontare. Molto indicato per i principianti del volo. Funziona anche a 16 colori.

COLONY
Mindscape
512k, Plus, SE, II colore • L69000
Grafica 3D e prospettiva diretta per questa avventura con molti enigmi da risolvere. Considerato un gioco rivoluzionario per le tecniche d'animazione utilizzate.

CORRUPTION
Rainbird
512k, Plus, SE, II colore • L45000
La prima avventura della Magnetic Scrolls ambientata ai giorni nostri nel corrotto e senza scrupoli mondo della City londinese. Un ottimo gioco che vi prende fin dall'inizio.

COSMIC OSMO
Activision
512k, Plus, SE, II • L125000
Un mega gioco innovativo che è un viaggio di esplorazione ed avventura senza enigmi che intralciano il vostro cammino. Anteprima speciale a pagina 42

CRAZY CARS
Titus
512k, Plus, SE, II colore (richiede 2Mb di Ram)• L55000
Divertente simulazione di guida. Iniziate a bordo di una Mercedes 560SEC e se siete abili tra le strade americane riuscirete a guidare anche una Ferrari GTO. Effetti sonori digitalizzati e splendida colonna sonora in stile hard rock .

CROSSWORD MAGIC
Mindscape
512k, Plus, SE, • L82000
Interessante programma che vi consente di realizzare parole crociate. È sufficiente definire la grandezza ed inserire le parole che il programma pensa ad inserirle trovando i possibili incroci.

DARK CASTLE
Silicon Beach
512k, Plus, SE • L.82000
La sfida al Cavaliere Nero è iniziata da questa versione. Una delle prime avventure dinamiche per Mac che è stata "esportatata" su altri computer. Tanta azione con numerosi nemici dai pipistrelli ai robot medievali. Appassionante anche se alla lunga può sembrare troppo ripetitiva.

DEFENDER OF THE CROWN
Cinemaware
512k, Plus, SE • L79000
Il successo della Cinemaware è stato realizzato anche per Mac. La storia la conoscete no? Siete in Inghilterra al tempo dei Cavalieri della Tavola Rotonda e dovete contrastare l'invasione dei Normanni. Un po' di strategia e molta azione per questo classico.

DEJA VU
Mindscape
512k, Plus, SE, II • L89000
Cosa succede quando vi svegliate nel bagno di un bar senza ricordare più nulla ? E se poi c'è anche di mezzo un cadavere... Una delle prime avventure con grafica e testo comandata con il sistema di icone. Molto immediato ed appassionante .

DEJA VU II: LOST IN LAS VEGAS
Mindscape
512k, Plus, SE, II • L99000
La continuazione del gioco investigativo ad icone è ambientata negli anni 30, ai tempi dei ganster.

FALCON 2.0
Spectrum Holobyte
512k, Plus, SE, II colore • L99000
È praticamente identico a quello realizzato per gli altri computer. Molte missioni, ottima grafica e splendidi effetti sonori. Possibilità di sfidare un amico con un altro computer (Mac, Amiga, St o Pc) in un appassionante duello testa-a-testa.

FERRARI GRAND PRIX
Bullseye Software
512k, Plus, SE • L160000
Di bello c'è solo il cavallino della Ferrari stampigliato sul volante e la possibilità di disegnare il circuito. La simulazione di guida è molto approssimativa e tenere in pista la Ferrari sarà molto difficile, soprattutto le prime volte.

FLIGHT SIMULATOR II
Sublogic/ Microprose
512k, Plus, SE • L99000
Il più classico dei simulatori di volo. Anche per il Mac sono disponibili vari dischi scenario a prezzo variabile dalle 39000 alle 45000 lire.

GAUNTLET
Mindscape
Plus, SE, II colore • L79000
Perlustrate le stanze alla ricerca di chiavi ed incantesimi senza farvi uccidere dai numerosi nemici. Un classico che ha confermato su home computer, il successo avuto nelle sale gioco di tutto il mondo.

GUILD OF THIEVES
Rainbird
512k, Plus, SE • L69000
Un parser potente crea un mondo fantastico pieno di umorismo e fantasia. Una delle migliori avventure della Magnetic Scrolls.

KING OF CHICAGO
Cinemaware
512k, Plus, SE, • L82000
Nella Chicago degli anni 30 era difficile diventare un boss. Soprattutto bisognava fare i conti con le bande criminali che controllavano la città. Altro gioco in stile 'cinematografico".

KING QUEST III
Sierra on Line
512k, Plus, SE, II colore • L79000
Aiutate Gwydion a fuggire dai diabolici maghi in questa avventura dinamica.

LEISURE SUIT LARRY I
Sierra on Line
512k, Plus, SE, II • L69000
Le avventure di Larry iniziano una notte a Las Vegas alla ricerca della donna dei suoi sogni.

MAC GOLF CLASSIC
512k, Plus, SE • L149000
Un classico, lo dice il titolo stesso, per Mac con splendide animazioni del golfista anche se l'aggiornamento dello schermo è un po' lento.

MAC RACQUETBALL
Practical Computer
512k, Plus, SE • L99000
Simulazione di squash con ottimi effetti sonori. La versione 2.0 oltre alla solita

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sfida contro il computer consente di sfidare un amico collegato in rete o via modem.

MANHOLE
Activision
512k, Plus, SE, II colore • L85000
Gioco di esplorazione basato sull'Hypercard. É il predecessore di *Cosmic Osmo*. Un riuscito esperimento che ha permesso ai programmatori di costruire dei mondi fantastici tutti da scoprire.

MEAN 18
Accolade
512k, Plus, SE, II colore • L75000
Uno dei tanti giochi di golf con la possibilità di costruire percorsi su misura.

MIGHT & MAGIC
Activision
512k, Plus, SE, II colore • L99000
Gioco di ruolo ambientato in uno scenario di montagne, laghi, foreste e città con protagonista un gruppo formato da 5 personaggi.

PATTON VS ROMMEL
Electronic Arts
512k, Plus, SE • L49000
Classico war game comandato ad icone. Contiene una mappa storica e tre livelli di gioco.

PIRATES!
Microprose
512k, Plus, SE, II • L79000
Accurata simulazione di pirati, ambientata, naturalmente, tra il 16º e il 17º secolo. Per diventare "predatore del mare" dovete dimostrare abilità nel navigare, nel dare di spada ed un certo fiuto per gli affari. Possibilità di scelta tra sei periodi storici e tra 9 diversi tipi di navi. Avete più di 50 isole e nazioni da esplorare ed eventualmente da conquistare.

POLICE QUEST
Sierra on Line • L79000
Una delle prime avventure della Sierra on Line a sfondo poliziesco.

PSION CHESS
Psion
512k, Plus, SE • L140000
Classico gioco di scacchi con testo in italiano e scacchiera in 3D. 28 livelli di difficoltà e 50 giochi di apertura.

QUARTERSTAFF
Infocom
512k, Plus, SE, II colore (con 2 MB di RAM) • L89000
Uno dei primi giochi di ruolo della Infocom, che dopo anni di adventure testuali ha deciso di rinnovarsi con prodotti di alta qualità.

SHADOWGATE
Mindscape
Plus, SE, II • L79000
Ottima avventura ad icone stile *Deja Vu* ambientata in un castello in rovina.

SHOGUN
Infocom
512k, Plus, SE, II colore • L89000
Stupenda avventura con grafica molto suggestiva e dal fascino orientale.

SKY FOX
Electronic Arts
512k, Plus • L29000
Alla guida di una specie di carro armato volante dovete distruggere aeri, cingolati e basi nemiche. 5 livelli di difficoltà e 15 diversi scenari.

SOLITAIRE ROYAL
Spectrum Holobyte
512k, Plus, SE • L75000
Vari solitari per adulti e bambini. Possibilità di giocare da soli (ovviamente) oppure fare tornei con amici con un sistema di punteggio calcolato su identiche distribuzioni di carte.

TETRIS
Spectrum Holobyte
512k, Plus, SE, II • L75000 (esiste anche una versione a colori)
La versione americana del gioco sovietico con splendidi scenari e varie opzioni.

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR
Rainbird
512k, Plus, SE, II • L59000
Splendido war game a finestre comprendente varie battaglie storiche. Effetti sonori digitalizzati e altri dischi scenari a L19000

UNINVITED
Mindscape
512k, Plus, SE, II • L79000
Sempre della serie avventura ad icone. Questa volta bisogna fuggire da una casa abitata da fantasmi.

ZORK ZERO
Infocom
512k, Plus, SE, II colore • L85000
Enigmi grafici e più di 200 locazioni da esplorare nel Grande Impero Sotterraneo

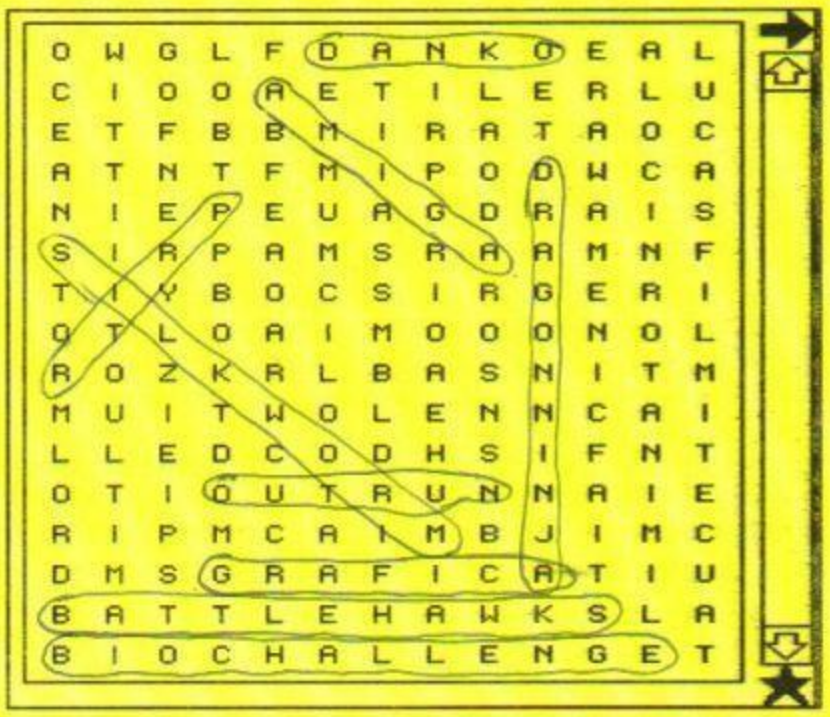
TOY SHOP
Broderbund
512k, Plus, SE • L82000
Un divertente sviluppo dello stile Origami che consente di disegnare, stampare ed assemblare dei giocattoli completi, dalla macchina a vapore all'aereo, al semplice salvadanaio.

IL CERCA PAROLE

di Nicola Quattrini (Roma)

Lo scopo è trovare nello schema le 32 parole che sono nascoste nello schema. Terminata la ricerca avanzeranno delle lettere che formano una frase. Buona ricerca.

AIRBALL · AMIGA · ATARI · AUDIO · BATTLE HAWKS · BIO CHALLENGE · CINEMAWARE · DANKO · DRAGON NINJA · ELIMINATOR · ELITE · FISH · FOFT · FUSION · GRAFICA · LUCASFILM · NICOLA · OCEAN · OUTRUN · PACMANIA · RAMBO · ROBOCOP · RPG · R-TYPE · SILKWORM · SINBAD · STORMLORD · TAU-CETI · TETRIS · ULTIMA · UMS · ZOOM



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato a pié di pagina. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDESI

Vendo **C64** + Drive 154IC + Registratore C2N + Cartuccia "TURBO DISK" + vari giochi tutto completo di manuali e imballaggi a sole L450.000.
■ **Piero Costanzo via Brodolini, 5 - 62024 Matelica (MC)**
tel.: 0737/83219

Vendo i seguenti **giochi originali** in confezione originale (solo nastro) per C64/128: Alien Syndrone, Armalyte, Cybernoid II, Hawkeye, Barbarian II, Salamander, S.E.UC.K.. Garantisco massima serietà.
■ **Federico Filipponi v.le C.T. Odescalchi, 31 - 00147 Roma**
tel: 06/5133572

Vendo **Atari 520** STFM + DRIVE 1MgBYTE con garanzia in bianco + 1 JOYSTICK ALBATROS + 100 giochi e manuali originali il tutto a L650.000 trattabili.
■ **Matteo Parolin via Milazzo, 2 - 36100 Vicenza**
tel.: 0444/922508

Vendo (in blocco o separatamente) **C128**, Drive1541, Stampante MPS803 con tractor unit, 100 minidischi, cartuccia Fastload, Box portadischi, manuali, imballi originali ecc. Tutto a L900.000.
■ **Luca Messina via Pietro Mignosi, 13 - 93014 Mussomeli (CL)**
tel.: 0934/951286 ore ufficio

Vendo **Commodore C16** a prezzo trattabile .
■ **Marco Lavorini via XXV Luglio, 1 - 57021 Campiglia M/Ma (LI)**

Vendo **ZX Spectrum 48K** perfettamente funzionante + membrana di ricambio + copritastiera + cavetto della televisione + 3 joystick (quick shot 1, 2 e 7) + 3 libri con cassetta + interfaccia programmabile per joystick + software di programmazione + interfaccia kempston + alimentatore con interruttore e disaccumulatore di calore + programmi vari, il tutto a L150.000.
■ **Davide Lucchesi via Lienda, 25/B - 41055 Montese (Mo)**

Vendo **Videosistema Nintendo** quasi nuovo e in ottime condizioni con due pulsantiere + due cartucce (Top Gun e Super Mario Bross) compresi i manuali d'uso sia delle cartucce e sia del Videosistema. Tutto a L220.000.
■ **Ciro Improta via A.F. Toscano, 175 - 80038 Pomigliano d'Arco (Na)**
tel.: 031/8844364 ore pasti

Vendo i seguenti giochi originali per C64/128 su disco: Last Ninja 2 (L15.000), Gary Lineker's Superstar 5 Soccer (L15.000), S.E.U.C.K. (L25.000) tutti completi di confezione ed istruzioni originali. Eventualmente scambio uno dei primi due per Robocop o Tecnhocop.
■ **Filippo Cordaro casella postale 60 - 93100 Caltanisetta**
tel.: 0934/21370

Vendo **Olivetti Prodest PC1** completo di registratore, joystick, penna ottica, libro programmi con cassetta, 13 cassette con giochi originali (tra i quali: Arkanoid, Green Beret) + cartuccia per uso penna ottica a L400.000.
■ **Gabriele Lo Cicero via Quarto 11/ter - 13058 Ponderano (Vc)**
tel.: 015/541215 ore pomeridiane

Vendo **C64** (vecchio modello) + floppy disk drive II (ancora nuovo con sei mesi di vita con garanzia) + registratore (a scelta) e in regalo 4 mega giochi su disco (Microsoccer Corruption, President 13 Missing, F14). Il tutto al prezzo irrisorio di 450.000 e se ci mettiamo subito d'accordo anche 400.000. Telefonate (orario pasti)!
■ **Militello Francesco via Crescimone, 32 Niscemi (CI)**
tel.: 0933/952075

Vendo **Commodore 64** + 2 registratori + duplicatore nastro - nastro + moden 6499 + alimentatore + 2 joystick + tasto reset + 150 cassette + cavetti vari a sole L700.000 TRATTABILISSIME. Tutto è in perfetto stato. Chi fosse interessato scriva al seguente indirizzo:
■ **Simone Arinci via Casale Ducci 1 51013 Chiesina Uzzanese (Pt)**
tel.: 0572/48260

CERCASI

Cerco **soci** per fondare un Club. Annuncio sempre valido!!
Vendo 50 dischi da 5 1/4 vergini, DS-DD a L900 cad. Scrivete o telefonate a:
■ **Valentino Carollo via Rossi, 20 21020 Barasso (Va)**
tel.: 0332/747492

Cerco **possessori Amiga** per creare assieme animazioni, videoclip e demo anche tridimensionali. Cerco inoltre Hardware e Software per questo computer. Scrivere a:
■ **Giorgio Piazza via Tiziano Vecelio, 21 - 20052 Monza (Mi)**
tel.: 039/836456 ore 20/22

Cerco su cassetta per C64 i **seguenti giochi** ad un prezzo ragionevole:
R-Type, Dragon's Lair, Pirates, Blasteroids, 3D Pool, Run the Gauntet, Frightmare, Ghosts'n Goblins, Action Force, Championship Wrestling.
Telefonare ore pasti a:
■ **Ciro Improta tel.: 081/8844364**

Cerco **utenti Amiga 500** per scambi, aiuto ed amicizia. Scrivere a:
■ **Roberto Tassinari via 55 Martiri, 3 48100 Madonna dell' Albero (Ra)**

Cerco contatti per **Atari ST** per scambio informazioni; il mio nome è
■ **Vitucci Giuseppe via XXIV Maggio, 51 70024 Gravina (Ba)**
tel.: 080/854385

Sono un possessore di Amiga 500 espanso a 1 mega.
Sfortunatamente sono rimasto intrappolato nel gioco **Dungeon Master**. Cerco **utenti AMIGA** che mi possano aiutare spedendo mappe, trucchi e soluzioni al seguente indirizzo:
■ **Leonardo Moretti via Delle Gore, 6 - 50019 Sesto Fiorentino (Fi)**
tel.: 055/444952

Amiga Club Velletri cerca **nuovi amighi** che vogliano scoprire ed utilizzare al meglio il loro Amiga.
Contattare:
■ **Luca Nardini, via Colle Perino, 63 - 00049 Velletri (Rm)**
tel.: 06/9624763 ore 14/19

Sono un possessore di un Amstrad CPC 464 e cerco **ragazzi e ragazze** per scambi e consigli. Telefonare a qualsiasi ora del pomeriggio 090/656783 oppure scrivere al seguente indirizzo:
■ **Rosario Pagano via Olimpia Alta coop. Enes pal. F/1 98O10 Messina**

Atari Club Parma cerca **soci** in tutta Italia - Iscrizione gratuita - Offre consigli, informazioni, notizie.
■ **Atari Club Parma c/o Paolo Corchia via Calatafimi, 12 43100 Parma**
tel.: 0521/96541

Cerco **possessori Amiga** per contatti ed eventuali scambi, scrivere a:
■ **Simone Pratolini via dei Rossi, 74 - 50018 Scandicci (Fi)**
telefonare 055/256561

8502 Amiga Club desidera contattare **nuovi amici**, escluso scopo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

speculativo. Offre: iscrizione gratuita, bollettino mensile, informazioni. Contatta:

■ **Massimo Bartalena via Tavolazzo, 6 - 12038 Savigliano (Cn) gradito francobollo L600 per risposta.**

Cerco **possessori di Amiga** per contatti, no lucro massima serietà. Rispondo a tutti:

■ **Alessio Carlini via T. Lorenzoni, ((- 50015 Grassina (Fi)**
tel.: 055/642087

Cerco contatti con **possessori Amiga**. Scrivere o telefonare a

■ **Cornia Danilo via Inzani, 1 29100 Piacenza**
tel.: 0523/65756

Interessato a **formare un gruppo** per passare intere giornate a elaborare testi e grafici, e naturalmente a giocare, cerco possessori di Amiga 2000-500.

■ **Scalco Alberto via Dei Prati, 36 20030 Barlassina (Mi)**
tel.: 0362/561145

Finalmente un **Club** dove puoi trovare tutto: software, hardware, libri e ogni altra cosa di cui il tuo amiga può avere bisogno. Telefonaci allo **0383/42080** per maggiori informazioni. Offerta del mese: dischi vergini 3 1/2 DSDD a L1.800.

SCAMBI

Scambio console **Vectrex** + 2 cartucce (Clean Sweep, Bedlam) in ottime condizioni, con 6 card o cartridge per Sega Master System. Per informazioni a scrivere a:

■ **Luca Borella p.zza Vittoria, 86 Martellago (Ve) o telefonare al sabato (h. 10/11) allo 041/5057279**

Spedire gli annunci al seguente indirizzo:

K - ANNUNCI c/o Kappa Via Aosta, 2 20155 Milano

LA CINEMAWARE AL CONTRATTACCO

Nel numero di luglio, abbiamo parlato di *Lords of the Rising Sun* della Cinemaware. Nella recensione è stata fatta un'accusa non insolita per i prodotti di quella casa; che la grafica è eccellente, ma che serve solo a mascherare l'assenza di una trama. La Cinemaware se l'è presa, ed abbiamo voluto dare al programmatore la possibilità di rispondere al fuoco...

NOTA Come sapete, molte delle recensioni di K sono prese dalla rivista inglese ACE. Anche la recensione di *Lords of the Rising Sun*. Abbiamo quindi ritenuto di pubblicare la lettera di David Todd e la risposta di Steve Cooke, co-direttore di ACE. Per giunta, K ha alzato il voto da 703 a 803 perché riteneva, a differenza di ACE, che il gioco meritasse tale voto, a prescindere dal contenuto del "box incriminato", che peraltro condividiamo in pieno.

Vorrei rispondere alla vostra recensione di *Lords of the Rising Sun*, apparsa sul numero di luglio. Visto che sono il programmatore di quel gioco, mi sento in dovere di contestare quanto vi è affermato. Per prima cosa, voglio correggere alcune inesattezze:

1) Affermate che vi è poca musica. Il gioco contiene 19 pezzi originali, composti da professionisti. Da quanto affermate, sembra che non abbiate nemmeno guardato il programma.

2) Dite che "l'esito delle battaglie dipende più dal numero e dalla forza che dalle capacità strategiche" Il numero e la forza sono solo due dei fattori che determinano il risultato. Gli altri sono l'abilità con la spada e con l'arco, la capacità di comando e come sono usati gli uomini. Facendo l'abitudine all'uso dei due pulsanti del mouse, il giocatore può: dividere il suo esercito in più gruppi, circondare un esercito nemico, attirare i samurai nemici entro il raggio di tiro dei propri arcieri ed, infine, elaborare una strategia avvalendosi della propria forza contro i punti deboli del nemico.

3) per quanto concerne il joystick o la tastiera, l'uso del mouse nelle sequenze degli assedi è stata una scelta dettata da due motivi principali. Il primo, ed il più importante, è che il mouse ha due pulsanti: uno che permette di tirare con l'arco e l'altro di vibrare colpi di spada. Il secondo è che, poiché tutto il restante corso del gioco è controllato tramite il mouse, ho ritenuto che sarebbe stata una scocciatura essere costretti a cambiare controller.

In risposta a quanto contenuto nel box "Grafica eccezionale, ma...", dove insinuate che è sufficiente un solo programmatore per lo sviluppo di un intero gioco, musica e grafica comprese, vorrei chiedere se, secondo voi, per poter apprezzare meglio la tecnologia audiovisiva attuale è necessario tornare ai buoni vecchi tempi dei film muti o della televisione in bianco e nero. Alla Cinemaware siamo convinti che sia più produttivo usare un'equipe di professionisti (sceneggiatore, grafico, programmatore, musicista) in grado di creare prodotti eccezionali sotto ogni aspetto.

Il vostro redattore farebbe meglio a considerare la possibilità di cambiare mestiere e di fare lui stesso il programmatore, se ritiene che il gioco "potrebbe essere riprodotto su uno Spectrum in un solo caricamento". Se è in grado di fare quanto sostiene, noi siamo dispostissimi a pubblicare il risultato. Cambiare dischetti è una necessità irrinunciabile, perché il gioco è composto da 4 milioni di byte di grafica, musica ed effetti sonori, per non parlare delle 48 mappe di castelli, che significano altri 14 milioni di byte di grafica. *Lords of the Rising Sun* è un gioco molto complesso, composto da elementi strategici molto dettagliati e da 5 sequenze arcade, ciascuna delle quali ha delle caratteristiche peculiari, mai viste prima d'ora in un wargame per computer. Anche se sono seccato dall'accoglienza che la vostra rivista ha riservato a *Lords of the Rising Sun*, vi sono grato della possibilità, che mi date, di esprimere la mia opinione.

David Todd
Vice presidente (Settore Ricerca e Sviluppo)
Cinemaware Corporation

I COMMENTI DELLA REDAZIONE:

David Todd ha sollevato una questione molto importante, sia per gli utenti che per i produttori, sull'uso da fare delle nuove possibilità tecniche che abbiamo ora a disposizione. Per quanto chi ha recensito il gioco non fa più parte della redazione, siamo certi che sarebbe d'accordo con noi su quanto segue:

Primo: la giocabilità e l'interesse offerto da un prodotto non hanno nulla a che vedere con i milioni di byte di grafica, musica o di effetti sonori che possono essere contenuti sul dischetto, né con il numero di sequenze che compongono il programma, e nemmeno quanto innovative possono esserne le caratteristiche. É una qualità altamente soggettiva che determina semplicemente quanto sia divertente da giocare, e per quanto tempo. Quando si riesce ad ottenere questa qualità si hanno giochi come Super Mario Bros *per Nintendo, oppure il vecchio* Pacman *a schermata singola. Se non vi si riesce, si tratterà comunque di un mattone, a prescindere da quanto il software sia sofisticato.*

É per questo motivo che il nostro ex-collaboratore ha fatto il paragone, a nostro avviso azzeccatissimo, con un programma per Spectrum; per affermare che la giocabilità ha poco a che vedere con le tecnologie avanzate. Quello che l'alta tecnologia può fare, è solo di migliorare un'idea già buona di per sé. É il cemento che rende più solido un buon progetto, non il mattone. Prendete Breakout *e confrontatelo con* Arkanoid *o con* Addictaball *e avrete un'idea dei miglioramenti ottenibili con più memoria RAM e una migliore gestione dello schermo, quando la giocabilità è buona.*

All'opposto, chiedetevi come sarebbe Breakout *senza pallina, ma con 1.000 travolgenti schermate di grafica a 16-bit e di suoni campionati. Non sarebbe migliore, credo.*

Infine, David sembra essere caduto in un equivoco. In nessun punto dell'articolo in questione si afferma che bisognerebbe tornare indietro "ai bei vecchi tempi" e che dovrebbe essere un'unica persona a fare tutto il lavoro. Fossimo matti! Quello che si dice è che Lords of the Rising Sun, *come qualunque altro gioco, avrebbe beneficiato se gli editori di giochi spendessero "tanto per i progettisti dei giochi quanto [spendono] per il resto del team di sviluppo". Se si spendesse di più nello sviluppo di concetti e meccanismi di gioco, invece che riempire un programma di grafica e di suoni, tutti noi trarremmo vantaggi dalle nuove tecnologie a disposizione attualmente.*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I PC: COSA HANNO DA OFFRIRE?

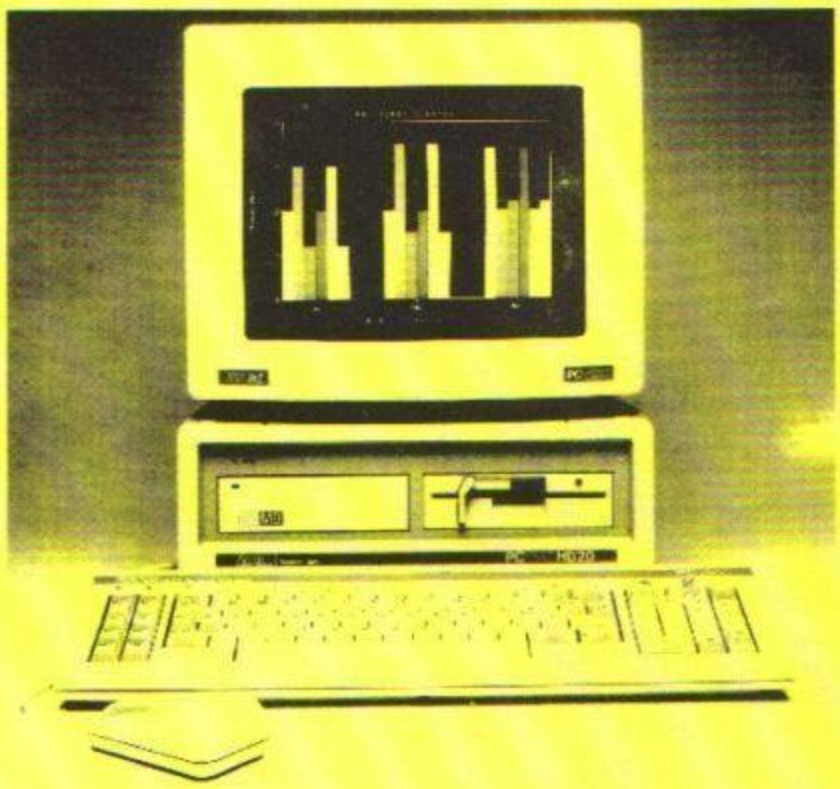
Visto il recente successo dei giochi per PC, K analizza per voi le prestazioni dei PC confrontandoli con gli attuali sistemi a 16-bit. Se state pensando di cambiare computer, i PC sono una alternativa valida?

Vi conviene acquistare un PC? Le specifiche dei PC IBM hanno ben poco di entusiasmante, specie se paragonate a quelle delle moderne macchine a 16-bit. Tuttavia, sono stati venduti almeno dieci volte più PC e compatibili, di tutti gli ST, gli Amiga ed i Macintosh messi insieme. E per una ragione molto semplice: le lettere IBM che ci sono stampigliate sopra.

Dalla meta degli anni cinquanta, l'IBM è di gran lunga il maggiore produttore mondiale di computer. Per rendere l'idea di quanto grande sia, si consideri che, tra il 1960 ed il 1972, il resto del settore ha subito una perdita complessiva pari a 1.000 miliardi di dollari, mentre la IBM ha ottenuto un utile di 9.000 miliardi di dollari, tasse escluse. Il secondo maggiore produttore in Giappone è la filiale giapponese della IBM.

Non che all'utente di sistemi da casa la cosa importi molto, perché la maggiore fetta del fatturato della IBM é dovuta ai mainframe ed ai minisistemi; tuttavia, all'inizio degli anni ottanta, la IBM ha lanciato la sua linea di Personal Computer, i PC, che hanno avuto un inevitabile successo. Le grandi aziende volevano un computer da tavolo, ma non erano a loro agio nel trattare con società giovani e poco rodate come la Apple o la Commodore l'acquisto di grosse quantità di macchine. IBM era un nome noto ed affidabile: "Nessuno è mai stato licenziato per avere comprato un IBM", dice un detto aziendale...

Altre aziende che volevano la loro fetta della torta presero a copiare il progetto dell'IBM ed a produrre dei computer in grado di fare girare il software per PC. Il PC divenne di fatto uno standard, ed oggi circa l'80% di tutti i computer venduti nel mondo sono compatibili IBM.



LAVORO E DIVERTIMENTO

Il primo PC fu progettato tenendo presente l'ambiente domestico: aveva una porta per registratore a cassette, poteva essere collegato ad un televisore e lanciava di serie la sua versione del linguaggio Basic, come qualsiasi altro sistema casalingo. In America, il PC era commercializzato proprio come home computer, ma in Europa è dovuto passare un po' di tempo prima che l'Amstrad, l'Olivetti e la Commodore, tra gli altri, lanciassero sul mercato dei PC compatibili con prezzi abbordabili anche dagli utenti casalinghi.

Attualmente, ci sono centinaia di modelli disponibili, tra PC IBM, cloni e compatibili, con una gamma di prezzi che vanno da poche centinaia di migliaia di lire ad oltre 20 milioni, a seconda del produttore e della configurazione. C'è solo l'imbarazzo della scelta!

SOFTWARE

Il fatto che, in America, il PC sia stato, per ben otto anni, considerato un sistema da casa, ha permesso all'Amstrad PC1252 o all'Olivetti PC 1 di partire con una larga base di software-gioco. Per quanto alcuni dei titoli americani siano ormai obsoleti, almeno non si tratta di rifacimenti dei giochi per Spectrum o per C64, anzi, molti di essi esistono solo per PC, o si pensa solo ora a convertirli. Flight Simulator della Microsoft, per esempio, e molti pacchetti della Microprose o della Electronic Arts sono solo per PC.

Intanto, le altre case di software si sono messe a produrre versioni per PC dei loro programmi, insieme a quelle per ST o per Amiga. Molti produttori di giochi, ora, considerano il mercato dei PC importante quanto quello dell'Amiga, almeno in prospettiva futura e anche i prezzi si stanno allineando.

Non c'è dubbio che la forza del PC stia nel software professionale. Per ogni programma di elaborazione di testi esistente per ST o Amiga, ne esistono dieci o venti in MS-Dos, e molti di essi costano di meno e sono più potenti. Se quella che volete è una macchina per divertirvi, il PC non è la scelta migliore, ma se volete alternare il dovere (cioè il lavoro) con il piacere, allora potete andare tranquilli.

ALTE VELOCITÀ

Il PC base usava un processore 8088 quarzato a 4,77 MHz, ed era tanto lento che, quasi, non meritava la qualifica di 16-bit. Attualmente, la maggior parte dei cloni monta un processore 8086 a 8 MHz che, anche se ancora lontano dalle prestazioni degli ST e degli Amiga, è comunque decisamente più veloce delle vecchie macchine ad 8-bit, eccezione fatta per il BBC Mod. B.

La maggior parte dei cloni monta almeno 512 K di RAM, ma, attualmente, la norma è 640 K. Non ha senso montare più memoria di così su un comune PC, poiché il sistema operativo MS-DOS, sotto il quale gira la stragrande maggioranza del software per PC, non è in grado di riconoscere la memoria in più. Ci sono modi per superare questo limite, ma comportano l'uso di hardware aggiuntivo, e la loro descrizione andrebbe oltre gli scopi di questo articolo. Un comune clone di PC, con un unico drive da 5",1/4 da 360 Kb si può acquistare sotto il milione di lire.

Con l'AT dell'IBM, è stato introdotto l'80286, un vero processore a 16-bit, che gira a 8 MHz ma, attualmente, la maggioranza dei cloni gira a 10 MHz, e anche una frequenza di clock a 20 MHz è diventata un fatto abituale. Il risultato è che queste macchine sono veloci quanto gli ST e gli Amiga. I prezzi sono ancora piuttosto elevati, ed i modelli di base, con monitor monocromatico, costano oltre i due milioni. Un modello senza disco rigido e grafica a colori, come l'Amstrad PC2286, costa L.2.490.000.

I più veloci compatibili IBM usano il processore 80386 a 32-bit, con frequenze di clock che variano dai 16 ai 25 MHz e, in genere, per quanto riguarda la velocità di elaborazione, sono superiori alla concorrenza. Questi sistemi sono però decisamente cari: una macchina con 4 Mb di memoria RAM, grafica a colori decente ed un disco rigido da 65 Mbyte costa almeno 6 milioni di lire.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E, se anche, recentemente, sono stati lanciati vari modelli di compatibili a prezzi accettabili, come l'Olivetti PC1, il Commodore PC1 e l'Atari PC, sono le macchine più care ad essere le più adatte, se si parla di giochi. Ad esempio, la maggior parte dei simulatori di volo è utilizzabile solo su sistemi con almeno un 286 ed una buona grafica a colori.

GRAFICA E MONITOR

Parlando di un cosiddetto sistema standard, quando si arriva alla definizione di video, i PC offrono un panorama decisamente frammentario e confuso. Ciò è dovuto, soprattutto, alla natura modulare dei PC, visto che la cirquiteria che gestisce la grafica è montata su una scheda di espansione intercambiabile, detta "Adattatore Grafico".

Il PC originale montava facoltativamente un adattatore monocromatico ad alta definizione, detto "Monochrome Display Adaptor" o MDA, destinato sopratutto alla visualizzazione di testi, o un'altra scheda, con definizione decisamente più bassa, detta "Color Graphics Adaptor (CGA), capace di un certo numero di modi grafici. Il modo colore visualizza quattro colori con una risoluzione di 320 x 200 pixel, ed è il modo che, fino a poco tempo fa, la maggior parte degli autori di programmi di gioco utilizzava. Ma la scheda CGA è anche in grado di visualizzare, con una risoluzione di 640 x 200, grafica monocromatica o testi in 16 colori (e quest'ultimo è il modo utilizzato nella maggior parte del software professionale).

Il modo CGA soffre di un ulteriore limite: solo tre combinazioni di quattro colori sono utilizzabili; la piu comune è un insolita miscela di porpora, azzurro, nero e bianco. Alcuni giochi (come Elite) usano, per fortuna, il verde, il rosso, il giallo ed il nero.

Per rimediare alla scarsa qualità della CGA, la Hercules lanciò la "Hercules Graphics Card" (HGC), in grado di visualizzare grafica monocromatica e testo ad alta definizione. Permette una risoluzione di 720 x 348 pixel ed è tuttora uno standard per i video monocromatici. Tuttavia, se anche la compatibilità con la CGA è assicurata per la visualizzazione di testi, la grafica è totalmente incompatibile. I giochi scritti per CGA non girano sotto Hercules.

L'IBM ha poi prodotto una scheda "Enhanced Graphics Adaptor (EGA)", che finalmente permetteva di visualizzare contemporaneamente 16 colori da una paletta di 64, con una risoluzione di 640 x 350 pixel. Essa è totalmente compatibile sia con l'MDA che con la CGA, ma è inutile ricordare che non è assolutamente in grado di visualizzare la grafica fatta per girare sotto Hercules. Questo, attualmente, è lo standard per la grafica a colori, e la maggior parte dei giochi, attualmente, supporta sia la CGA che l'EGA. Anzi, alcuni programmi, come le avventure della Magnetic Scrolls, girano solo sotto EGA. L'Amstrad PC1512 permette la grafica CGA sia sul modello monocromatico che su quello a colori. Nel modello monocromatico, i colori sono rappresentati con sfumature di grigio. É anche possibile un modo a 16 colori, simile all'EGA, ma totalmente incompatibile con esso. Anche se questo modo grafico offre un'amichevole interfaccia GEM, ed è supportato dal mouse, entrambi di serie nel sistema Amstrad, ben poco software lo utilizza.

L'Amstrad PC1640 permette, nei modelli a colori, sia lo standard CGA che quello EGA, o l'Hercules nella versione monocromatica. Quando è apparso, molti si aspettavano che seguisse l'esempio del modello 1512 e che il modo monocromatico fosse compatibile, ma furono delusi di scoprire che pochi giochi vi giravano.

Nel 1987, la IBM ha introdotto il monitor VGA, in grado di visualizzare tutti i modi EGA e diversi altri, come 16 colori con una risoluzione di 640 x 480 punti e 256 colori con risoluzione di 320 x 200. Quest'ultimo modo permette di selezionare i colori da una paletta di ben 262.144 tonalità, permettendo una visualizzazione che, da una certa distanza, sembra netta quanto una foto, e che certamente eguaglia, se non supera le capacità grafiche dell'ST o dell'Amiga. Comunque, quest'ultimo modo grafico necessita di un monitor analogico, che costa qualche centinaia di migliaia di lire in più del solito video TTL. Gli altri modi grafici usano i monitor comuni.

La maggior parte dei modelli muniti di 286 e di 386 permettono il modo VGA che, se non è ancora indispensabile all'utente, rappresenta certamente la tendenza del futuro.

SONORO

Le capacità audio degli IBM sono notevoli per la loro assenza. Sì, un altoparlante c'è, ma tutto qui. Il solo suono che la macchina produce è un semplice bip.

I programmatori hanno usato un numero di tecniche geniali per generare rumori piu attraenti, ed è vero che alcuni giochi producono anche degli "zap" e dei "ping". Galactic Conqueror della Titus, ad esempio, offre anche una breve sequenza di musica campionata, ma nessuno ha mai comperato un PC per le sue capacità musicali.

Ma per chi non ha problemi di portafoglio, anche il PC merita una certa considerazione. Sono infatti disponibili un certo numero di schede MIDI "intelligenti" ad un costo che si aggira sulle 400.000 lire che, con il software e con la tastiera appropriati, lo rendono una buona macchina per fare musica, addirittura superiore all'Atari ST, che monta un interfaccia MIDI solo passiva.

LETTORI DI DISCHETTI

Il PC di base utilizza dischetti da 5"-1/4 con una capacità di 360 K formattati, e quasi tutto il software è in tale formato. Anche l'AT usa gli stessi dischetti, ma può contenere fino ad 1,2 Mb di dati. I compatibili AT possono leggere il formato da 360 K, ma alcune delle protezioni usate per i giochi possono causare problemi.

Con la gamma PS/2, la IBM ha scelto di unirsi al resto dell'universo, montando dei drive da 3,5". Questi permettono sia il formato da 720 K che quello ad alta densità da 1, 44 Mb e sembra che i produttori di software li abbiano accettati. Attualmente, la maggior parte del software è pubblicata sia su dischetti da 5"-1/4 che su 3,5".

Su tutti i compatibili è possibile montare anche dischi rigidi con capacità che vanno da 10 Mb in su e che sono notevolmente più veloci. Un hard disk da 20 Mb su scheda per PC costa attorno alle 400.000 lire.

MOUSE E JOYSTICK

Molti pacchetti accettano il mouse o il joystick come controller. Il mouse della Microsoft è diventato uno standard, anche se è piuttosto caro. Gli Amstrad PC1512 e 1640 hanno entrambi il mouse che, però, non è totalmente compatibile con il modello della Microsoft. Funzionano entrambi bene, ma non con i programmi della Microsoft.

Il PC originale della IBM prevedeva una scheda di espansione che, inserita nel sistema, permettesse di collegarvi uno o due joystick analogici. Il problema sta nel prezzo: la scheda costa oltre 60.000 lire ed i joystick sulle 50.000 lire l'uno. Fortunatamente, il tutto è spesso offerto come pacchetto. La Konix, ad esempio, offre un kit che costa circa 70.000 lire.

Anche le macchine Amstrad permettono l'uso del joystick, ma di quello con presa tipo Atari, completamente incompatibile con il tipo IBM. Il software americano supporta il tipo IBM, mentre quello di produzione inglese comprende anche l'opzione Amstrad. Il joystick della Amstrad, però, fa effettivamente parte della tastiera, cosicché, se il programma permette di configurarla, è possibile sostituire ai tasti il movimento del joystick. Nella gamma dei PC2000 ciò non è presente.

CONCLUSIONI

Nessuno che sia sano di mente comprerebbe un PC per usarlo solo per giocare - ci vorrebbero dei milioni per portarlo al livello di un ST o di un Amiga.

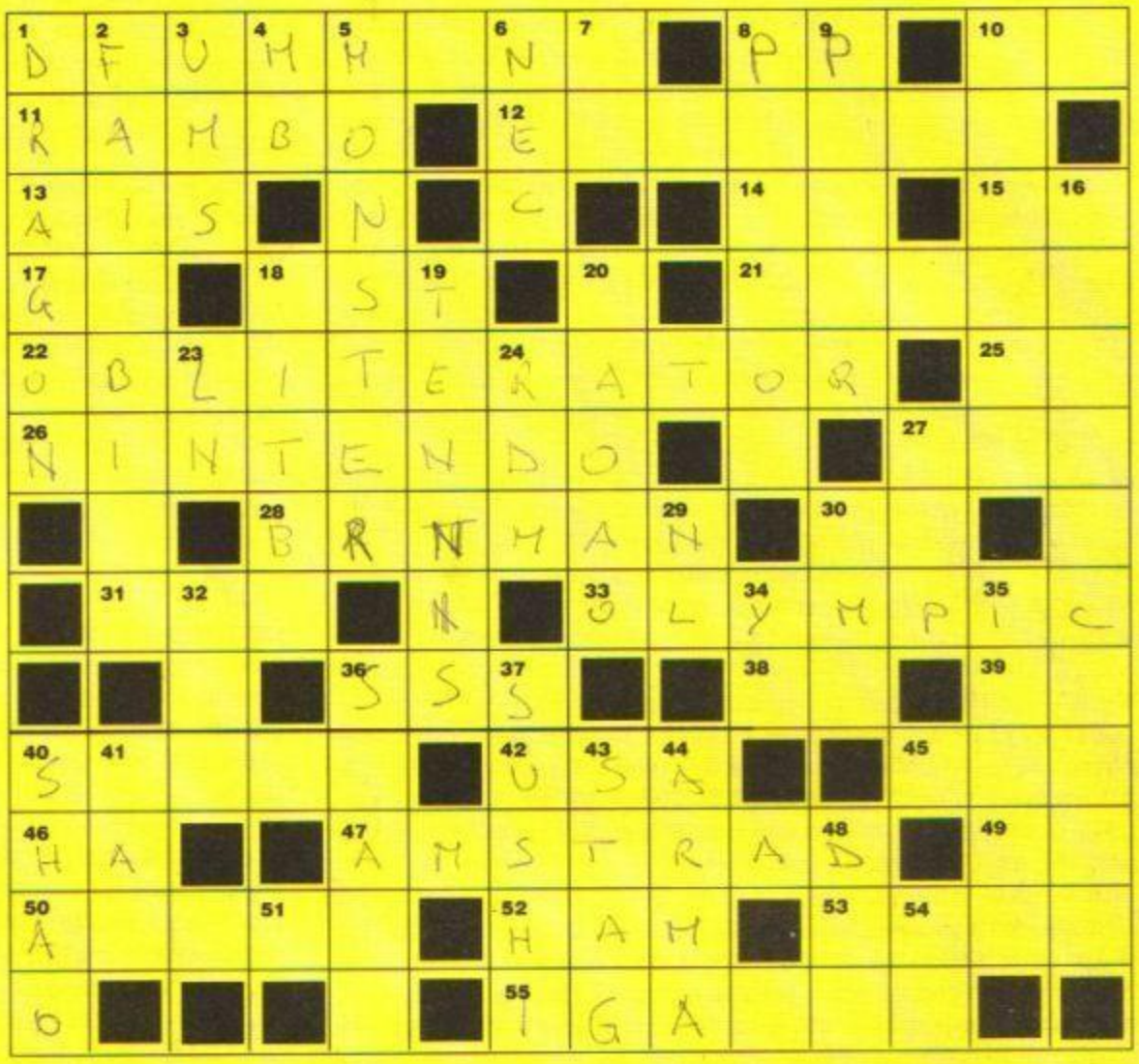
Tuttavia, come sistema professionale, il PC non è secondo a nessuno, e non è da buttare via nemmeno per fare girare dei programmi-gioco. Se lo usate a casa per lavorare, un PC è l'acquisto ideale. E non correte nemmeno il rischio di annoiarvi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRUCIKAPPA

(Antonio Visca)



ORIZZONTALI

1. Paul, programmatore della versione16-bit di Summer Olympiad.
8. Park Patrol.
10. Spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale della Firebird.
11. Uno dei personaggi di Stallone.
12. _____ Raider, vecchio gioco della US Gold.
13. Assistenza Infortuni Stradali.
14. Uno dei mostri di Gauntlet II.
15. Famosa marca di camion.
17. Gas Naturale.
18. Tele Studio Torino.
21. Tanti erano i Magnifici.
22. Gioco fantascientifico della Psygnosis.
25. Iniziali del "vignettista" di K.
26. Una console nipponica.
27. Il numero di tiri con cui si dovrebbe concludere una buca in Leaderboard.
28. Il nome del protagonista di alcuni recenti "tie-in" della Ocean.
30. Bologna.
31. Il nome dell'ex "fratello" di John Belushi.
33. DT's _____ Challenge.
36. Acronimo di un gioco targato Foursfield.
38. Ultravioletti.
39. Il sig. di Anita Sinclair.
40. Creatore di spara-e-fuggi.
42. La patria della Cinemaware.
45. Organizzazione per l'Alimentazione e l'Agricoltura.
46. Ettolitro (abbr.).
47. La ditta di Alan Sugar.
49. Sigla dell'unità di induzione magnetica nel sistema C.G.S.
50. _____ Burner.
52. Hold and Modify.
53. Una delle giocatrici di Hollywood Poker Pro.
55. Il "cognome" di Kid, protagonista di un gioco Nintendo.

VERTICALI

1. _____'s Slayer, l'attesissimo gioco della Linel.
2. Nuova etichetta della Microprose.
3. La guerra secondo Sidran.
4. Unità di misura dei milioni di byte.
5. Grand _____ Slam.
6. Produttrice giapponese di console.
7. Abbreviazione "apocrifa" di destra.
8. Gioco multi-lingue della Chrysalis.
9. Il nome di Bilotta, presidente della Mirrorsoft.
10. Una famosa Fraschini.
16. Uno dei primi giochi a 16-bit della US Gold.
18. Un imminente gioco della Titus.
19. Sport che vanta poche simulazioni a16-bit.
20. Il nome di Costabel, uno dei programmatori di CrimeTown Depths.
23. Last Ninja.
24. Sono dispari nel radio.
27. Il genere musicale
29. Un collaboratore di K (iniziali).
30. L'esperto musicale di K (iniziali).
32. Unità aritmetico-logica.
34. Sigla della Yugoslavia.
35. _____ Works, etichetta trendy della Mirrorsoft.
36. Guerrieri giapponesi apparsi in 3 episodi da sala giochi.
37. Il pesce di Zak.
40. ____ Lin's Road, vecchio picchiaduro targato The Edge.
41. La razza di Questor, uno degli eroi di Gauntlet.
43. Creatore di avventure per ST.
44. Può essere letale.
48. A lungo in latino.
54. Abbreviazione di nostro.

SOLUZIONE DEL CRUCIKAPPA DEL NUMERO PRECEDENTE

M	A	R	T	E	C	H	■	H	E	W	S	O	N
A	R	C	A	N	A	■	■	K	■	I	■	U	■
R	C	■	I	■	P	A	C	M	A	N	■	T	■
B	■	■	T	E	C	M	O	■	R	■	I	L	S
L	A	G	O	■	O	I	D	S	■	■	R	A	Y
E	G	A	■	S	M	G	E	■	■	N	E	W	S
M	A	G	I	C	■	A	■	■	R	O	M	■	T
A	I	■	M	A	D	■	K	K	■	■	■	S	E
D	N	■	A	■	O	■	T	A	C	A	N	■	M
N	■	A	G	E	N	T	O	R	A	N	G	E	■
E	N	T	E	R	■	■	P	A	N	D	O	R	A
S	P	A	■	■	B	■	■	T	■	Y	■	M	S
S	■	R	E	■	I	N	T	E	R	■	N	E	C
■	F	I	G	H	T	E	R	■	T	I	P	S	■

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRANDE SALA DEI VIDEOGIOCHI

RASSEGNA DI VIDEOGIOCHI

SIM HI-FI IVES

23ª salone internazionale
della musica e high fidelity
international video
and consumer electronics show

VIENI A GIOCARE CON NOI

14•18 SETTEMBRE 1989
Fiera Milano - Padiglione 7/II

Ingresso: P.ta Carlo Magno — **Aperto al pubblico:** 14-15-16-17 settembre
Orario: 9.00•18.00 — **Giornata professionale:** lunedì 18 settembre (senza ammissione del pubblico)

Segreteria Generale SIM-HI-FI-IVES - Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - C.P. 15117 - 20150 Milano
Tel. (02) 4815541 - Fax (02) 4980330 - Telex 313627

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

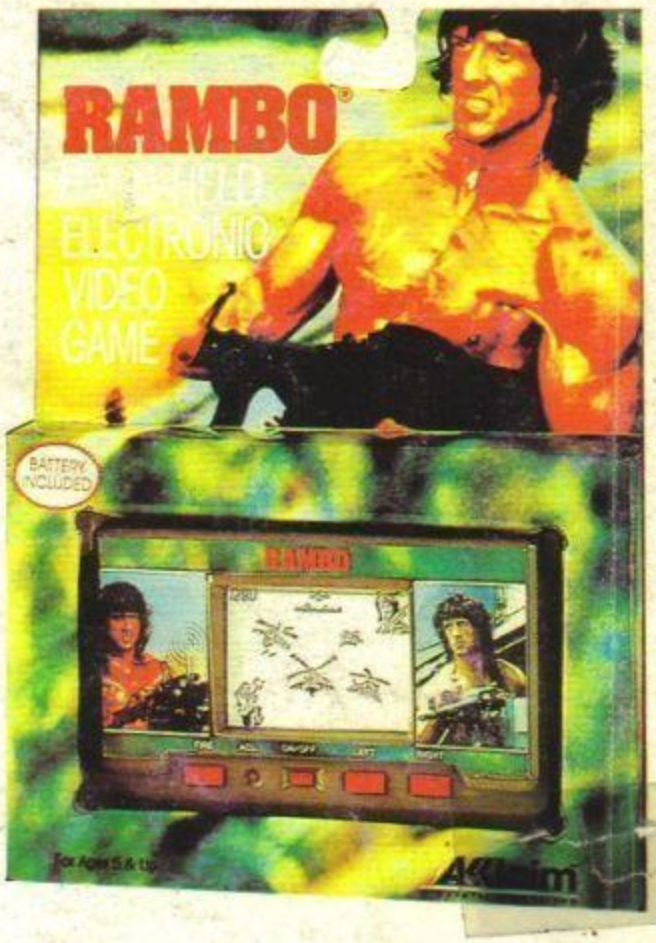
http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER
DISTRIBUZIONE

1

RAMBO

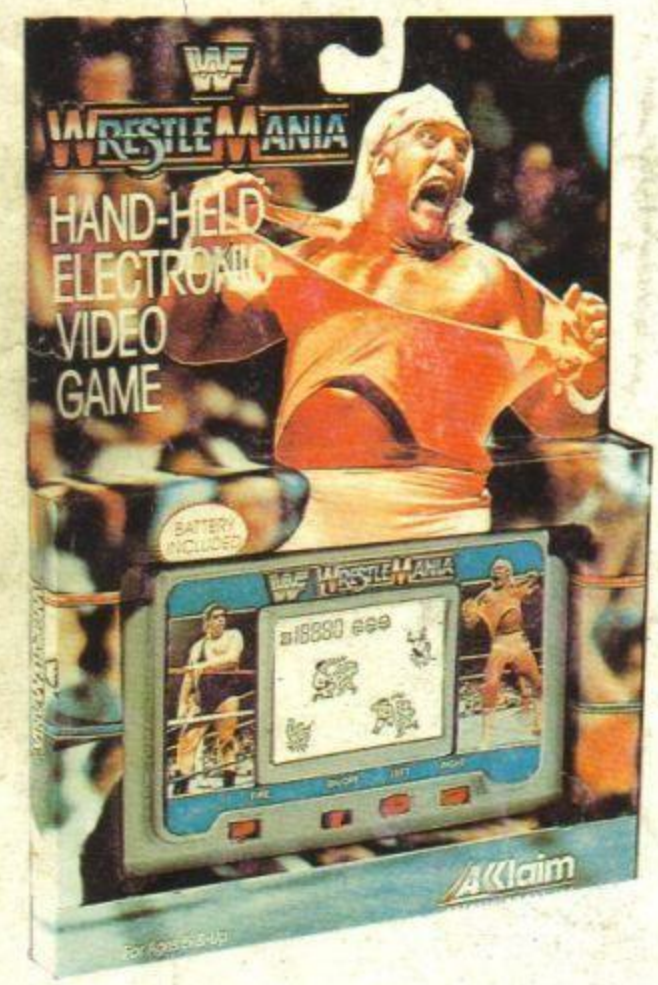
Il best-seller cinematografico è ritornato in esclusiva per giochi LCD dell' Acclaim. Rambo non ha pace, deve farsi strada attraverso la giungla, ma gli elicotteri nemici spuntano da ogni parte!



3

WWF WRESTLEMANIA

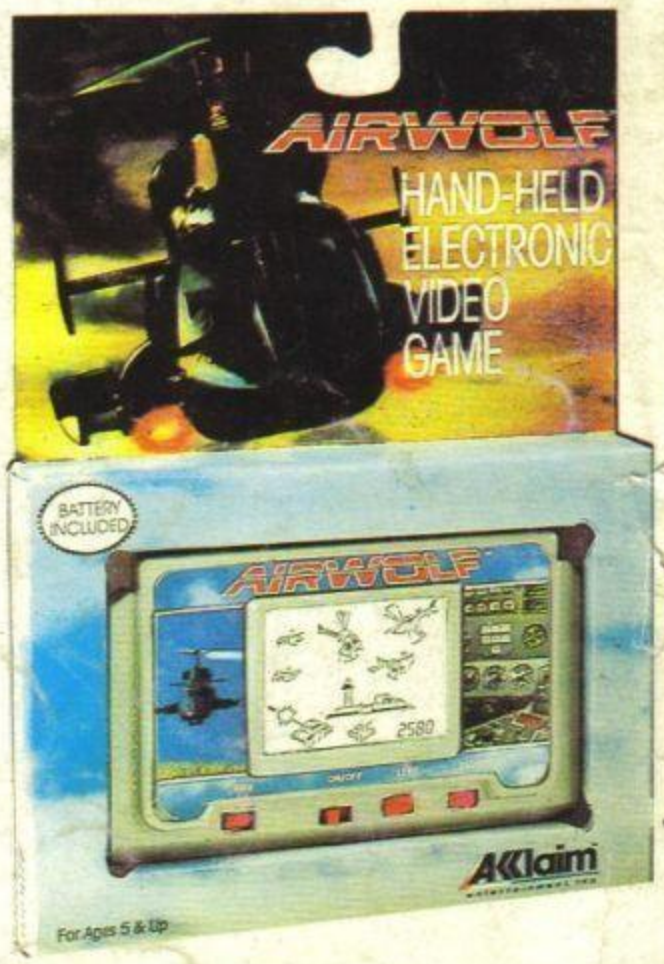
Hulk Hogan e Andre the Giant, i due eroi mondiali del Wrestling, si incontreranno questa sera! Ma non importa chi vince perchè non smetteranno mai di sfidarsi!



2

AIRWOLF

Riuscirà Hawke a sconfiggere i suoi nemici a bordo di carrarmati, elicotteri e caccia F-14? La sfida è dura ma tutto dipende da te!



Approdati in Italia dopo l'enorme successo incontrato presso il pubblico americano, tedesco, francese e inglese, la LEADER vi presenta i giochi LCD della Acclaim. Solo Acclaim può offrirVi titoli così appetibili come Rambo, Airworlf e Wrestle Mania, per un divertimento "portabile" e azione-video senza fine. La confezione studiata per catturare l'azione e l'estensiva campagna pubblicitaria fanno di questi giochi dei veri best-seller di successo che non faranno tempo a vedere il colore dei vostri scaffali!

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/